nr indeksu 351555 nr 15 20 LIPCA 2000 r.

LMDS – SPOSÓB NA INTERNET

CLICK!

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

cena 3.20 zł

Gry • Komputery • Internet • Technika • Programy

CLICK!

Strategia nowej ery

Dark Reign 2

Mroczna przygoda

Vampire

The Redemption

WYGRAJ!
2x PAD USB Microsoft

DIABLO II

PIERWSZA W POLSCE RECENZJA!


ISSN 1509-0558
29
9 771509 055006

ZAPOWIEDZI • NOWOŚCI • TIPS & TRICKS • FUN

JUŻ W SPRZEDAŻY NOWA STRATEGIA MISTRZÓW GATUNKU - FIRMY MICROPROSE, CAŁKOWICIE PO POLSKU I ZA JEDYNE 79 ZŁ!

Majesty

Zbuduj królestwo, wyznaczaj nagrody, używaj czarów, odkryj świat na nowo. Ty tu rządzisz...

Już w sprzedaży!

DOBRA CENA 79 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Zapewne wydaje Ci się, że Majesty jest podobne do innych gier strategicznych, jesteś jednak w ogromnym błędzie. Ta gra rządzi się zupełnie innymi prawami, jest nowatorska i przełomowa jak inne dzieła Microprose. Wreszcie będziesz mógł się skoncentrować na rządzeniu, a nie wydawaniu poleceń pojedyńczym jednostkom. Granie w Majesty to cudowne uczucie, przypomną Ci się noce spędzone przed Civilization...

Czy chciałbyś zostać królem, rządzić dobrze i sprawiedliwie? Bronić królestwa, walczyć z mitycznymi bestiami, ustanawiać nowe prawa? Czy kiedykolwiek zastanawiałeś się nad tym, jak by to było, gdybyś mógł pokierować losem setek, tysięcy poddanych, budować zamki, niszczyć wrogie twierdze, wypowiadać wojny, zawierać przymierza? Twoje marzenia mogą się spełnić dzięki Majesty - tu czekają na Ciebie przygody jakich dotąd nie przeżyłeś.

MICROPROSE





Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce

CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl



- Nowa pasjonująca idea - fantastyczna symulacja Twojego królestwa.
- Olbrzymi wybór budowli - gildii, koszar, wież magów, bibliotek, karczm, chatek oraz wielu innych...
- Różnorodność ras i jednostek: elfy, krasnoludy, gnomy, paladyni, magowie, rycerze i inni herosi.
- Rozbudowane i dopracowane do perfekcji scenariusze single- i multi-player.
- Ogromny wybór czarów oraz indywidualnych umiejętności bohaterów.
- Profesjonalnie opracowana polska wersja językowa.
- Rewelacyjnie niska cena - 79 PLN!

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

W numerze

SPIS TREŚCI



DIABLO 2 S. 12



ICEWIND DALE S. 16



THE LONGEST JOURNEY S. 14



TEAM BUDDIES S. 23



VAMPIRE S. 18


FLINSTONES S. 58


JOYSTICK S. 45

Witajcie ponownie!


WYGRAJ FIGURKĘ Z DUNGEON KEEPER 2 S. 50

W tym numerze CLICKA! przedstawiamy wam kilka gier, na które czekaliście już od dawna. Jako pierwsi w Polsce publikujemy recenzję DIABLO 2, kontynuacji kultowego RPG. Jak zapewne sami zauważyliście, lubimy zwłaszcza jednego z bohaterów tej gry – zgadnijcie sami, którego...

W sumie ten numer wyszedł nam diabelski, ale pomimo tego przygotowaliśmy kilka innych smacznych kąsków. Przede wszystkim ICEWIND DALE, kontynuację przebojowego BALDUR'S GATE, a także VAMPIRE i wiele innych ciekawych gier. Nie zapomnijcie również zajrzeć do pozostałych działów. Wakacje w pełni – zapewne czytacie CLICKA! na plaży, w górach lub w lesie, a zatem pozostaje tylko życzyć Wam przyjemnego wypoczynku.

TAK OCENIA CLICK!
0 1 2 3 4 5 6
TRAGEDIA .... SUPERHIT

W następnym numerze (3 sierpień)... WAKACYJNA SUPERNIESPODZIANKA

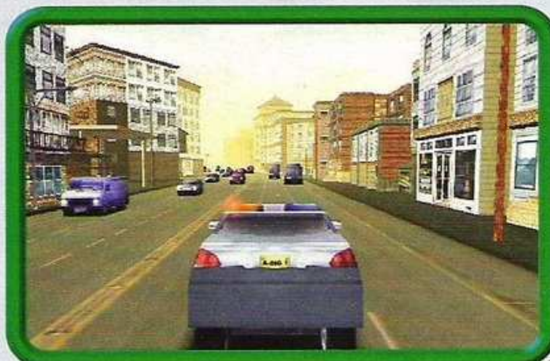
felony PURSUIT

Tematyka wyścigów samochodowych jest ostatnio bardzo modna. Już wkrótce pojawi się niezwykła gra, w której będzie można wcielić się w rolę zarówno bandyty, jak i stróża prawa

Po NEED FOR SPEED i MIDTOWN MADNESS nadchodzi FELONY PURSUIT. Miejsce akcji to rozległa metropolia, miasto z początku XXI wieku, **labirynty ulic i tras szybkiego ruchu łączące zabudowania siedmiu rozległych wysp, czyli ponad 100 mil dróg i zaułków. Twórcy gry zatrudnili prawdziwych europejskich architektów do stworzenia miasta przyszłości.** A skoro w FELONY główną rolę grają samochody, więc i do ich wykonania wynajęto ludzi, którzy takimi projektami zajmują się na co dzień.

Będzie to zabawa typowo zręcznościowa, czyli gonitwy i pościgi. **Wszystkich misji jest 38, a w każdą z nich możesz grać zarówno jako policjant, jak i gangster.** Misje bandytów to przede wszystkim przewóz nielegalnych towarów, a także włamania, napady na banki i porwania. Zadania stróżów prawa są jasne – patrolowanie ulic i interwencja w przypadku, gdy jest to konieczne. Wygląda na to, że właśnie przed policjantami stanie trudniejsze wyzwanie. Jeśli grasz gliniarzem, będziesz musiał szybko nauczyć się jeździć, uważając przy tym na otoczenie – korki, światła i pieszych, a dodatkowo przez cały czas nasłuchiwać komunikatów radiowych. W każdej chwili ktoś może przecież popełnić przestępstwo. Trzeba przyznać, że pościgi w FELONY PURSUIT zapowiadają się wyjątkowo widowiskowo i realistyczne. **Trzeba będzie nauczyć się umiejętności m.in. korków, dokonywania zwrotów o 180 stopni przy prędkości 160 km/h.** Twórcy zastrzegają, że scenariusz FELONY nie jest liniowy i każdą misję można wykonać na kilka różnych sposobów. Przygotowano 15 rodzajów pojazdów – klasyczne sedany, samochody sportowe, jeepy, półciężarówki i busy. Za Sztuczną Inteligencję odpowiadać będą dwa programy – jeden za miasto (np. światła i przechodnie) oraz zachowanie policji. Drugi zaś zajmie się kontrolowaniem ruchu drogowego, w którym uczestniczą setki pojazdów. Twórcy FELONY PURSUIT obiecują płynną animację (60 klatek na sekundę) oraz system przeliczania uszkodzeń pojazdów w czasie rzeczywistym. **Dużą rolę odegrają efekty dźwiękowe, dlatego dobrze wyposażyć się w kartę dźwiękową 3D, aby móc rozkoszować się odgłosami stłuczek, pękających szyb i ruszania z piskiem opon.**

Większość z misji będzie można rozgrywać w trybie wieloosobowym. Niestety, nie wiadomo jeszcze, ilu policjantów i złodziei będzie mogło się bawić się w tym samym czasie. FELONY PURSUIT miała pojawić się już w marcu 2000, teraz mówi się o styczniu 2001.



Alarm! Na rogu 35 i 44 napad na bank. Dwóch uzbrojonych napastników... Powtarzam: dwóch uzbrojonych...



Ulice miasta wyglądają niezwykle realistycznie. Niestety, nie jeżdżą po nich samochody przyszłości

Adres: www.polygonstudio.com

Ciekawa strona poświęcona grze. Na uwagę zasługują przede wszystkim projekty nowoczesnych samochodów



Niebezpieczny pościg za uciekającymi bandziorami to przyjemność, zwłaszcza gdy ma się dobry samochód



Na ulicach miasta jak zwykle tłok. Widać prywatne samochody, karetki, ciężarówki i powolne autobusy

PC | PSX | N64 | DC | A

Felony Pursuit
Wyścigi w Korkach
Premiera: styczeń 2001
THQ | 1 gracz

Jeśli nie boisz się miejskich korków, lubisz szybkie samochody i niebezpieczne akcje – oto coś dla ciebie!

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz” Jurewicz

EMPIRE EARTH

Twórcy EMPIRE EARTH postawili sobie poprzeczkę naprawdę wysoko. Stworzenie gry odwzorowującej 500 000 lat historii człowieka to na pewno nie jest łatwe zadanie. Od epoki kamienia do nanotechnologii, od walki o ogień po technologię laserową i nuklearną... Ogrom tego przedsięwzięcia powala na kolana!


Oblężenia miast i zamków zostaną przedstawione bardzo realistycznie


Karawele i karaki pozwolą ci odkryć Nowy Świat

EMPIRE EARTH ma łączyć najlepsze cechy CYWILIZACJI, ALPHA CENTAURI, SEVENTH KINGDOMS i WARCRAFT! Nic dziwnego. Za projekt odpowiada Rick Goodman, który ma już na swoim koncie AGE OF EMPIRES. Jak widać, w tematyce imperialnej czuje się wyjątkowo dobrze.

EMPIRE EARTH będzie pozycją mocno osadzoną w historii, choć oczywiście prezentującą różne jej alternatywne wersje. Tak czy inaczej, Stainless Steel Studios wolą bazować na tym, co zdarzyło się naprawdę, niż wymyślać grę o zmaganiach Orków i Elfów. Zaczynasz jako wódz niewielkiego plemienia jaskiniowców. Twoim zadaniem jest rozwinąć cywilizację, a z czasem zbudować potężne imperium. Należy więc rozpędzić inne plemiona jaskiniowców, zdobyć nowe tereny myśliwskie i zapas żywności. Wtedy myśliciele mogą zabrać się za tworzenie wynalazków. Może z czasem wpadną na pomysł, żeby opuścić jaskinie. A co dalej? 12 epok historycznych: od Paleolitu i Neolitu, poprzez epokę miedzi i brązu, wieki mroczne i średnie, a dalej Renesans i Epokę Nowożytną (Absolu-

Czasy antyczne to oczywiście hoplici

Na początku gry dowodzisz grupą jaskiniowców z epoki kamienia łupanego


Również zdobywanie antycznej Troi dostarczy wiele emocji



Tajemnicze technologie przyszłości umożliwią ci dowolne przekształcanie i zmiany powierzchni planety



Wiek XX to czasy pary i elektryczności, a także, przede wszystkim, czasy wielkiego handlu i gigantycznych morskich fortun

tyzm i Rewolucja Przemysłowa). Następnie czasy obecne: epoka atomu, era informatyczna i nasza przyszłość – czasy nanotechnologii. Ciężko w to uwierzyć, ale w EMPIRE EARTH uwzględniono te wszystkie elementy. Gra ma być bardziej rozbudowana niż jakiekolwiek inne. Większe będą mapy, więcej odkryć, technologii i surowców do wykorzystania. Przygotowano olbrzymią ilość jednostek specjalistycznych i około 200 wojskowych. Samych ulepszeń i modyfikacji broni uwzględniono około 2500, a każda jednostka militarna opisana zostanie za pomocą 10 współczynników – takich jak siła, pancerz, szybkość, żywotność, morale. Natomiast Imperia i Cesarstwa w EMPIRE EARTH zostały określone przez 100 współczynników.

W każdej kampanii będziesz zdobywał punkty ewolucji. Dzięki nim rozwinie się twój przemysł, wojsko i administracja. Jak widać, gracz będzie miał dużo większą swobodę niż w jakiejkolwiek innej grze. Tylko od ciebie będzie zależało, czy twoje państwo będzie się rozwijało, czy specjalizowało się w podbojach innych Imperiów. Co ważne, w grze nie będą istniały technologie czy specjalne zdolności zastrzeżone tylko dla jednej rasy. Wszystko można wynaleźć i wykorzystać. W grze będą trzy kampanie – każda składająca się z 10 scenariuszy dla jednego lub kilku graczy. Ponadto w EE uwzględniono historyczne wydarznia. Na rozstrzygnięcie czekają wojny Punickie, wyprawa Wielkiej Armady, podboje Napoleona i oczywiście II Wojna Światowa. Jeśli uważasz, że to za mało, będziesz mógł wziąć udział w konfliktach przyszłości, w wojnach z wykorzystaniem robotów, laserów i mechów. **W EMPIRE EARTH do osiągnięcia sukcesu nie zawsze będzie konieczne zwycięstwo na polu bitwy.** Z wrogami możesz radzić sobie i bez armii – stosując dyplomację. A kiedy dojdzie już do walki, to nie będzie ona kończyć się tak, jak we wszystkich znanych grach RTS. W EMPIRE nie trzeba niszczyć wrogich miast i wybijać populacji przeciwnika do nogi. Miasta można okupować albo grabić, a pokonanych wrogów wziąć do niewoli. Żeby było jeszcze zabawniej, do każdej z epok przypisane są pewne specjalne postacie. Jeśli uda ci się zdobyć ich przychylność, w znaczący sposób pomogą twemu państwu. Ci specjalni bohaterowie to politycy, generałowie i odkrywcy, między innymi Gilgamesz, Hannibal, Aleksnader Wielki, Wilhelm Zdobywca, Napoleon, Juliusz Cezar, Ryszard Lwie Serce, królowa Elżbieta I, Churchill, Patton, nawet Romml. Każda z tych postaci posiada jakąś własną zdolność. Na przykład zwiększa przyrost jednostek wojskowych lub wpływa na ich morale. Jednak życie to nie tylko wojna (na szczęście). Zabawę urozmaicą także najróżniejsze klęski żywiołowe...

Mapy i plansze będą pokazane podobnie jak w RAILROAD TYCOON. Będzie to w znacznym stopniu 3D, ale niestety, kamera pozostanie nieruchoma. Choć mapy nie będzie można obrócić, twórcy gry oczywiście przewidzieli zbliżenia i oddalenia.

W EMPIRE EARTH będzie można pograć także w Internecie na WON.net. Przygotowano m.in. klasyczne spotkania „deathmatch".

Gra zapowiada się bardzo ciekawie. Z pewnością ma do zaoferowania wiele nowych i dotychczas w grach strategicznych nie spotykanych rzeczy. Pytanie, czy graczom spodoba się ta innowacyjność?



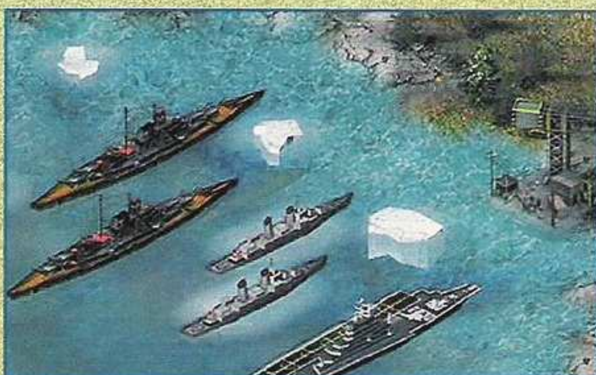
W grze można wznosić historyczne budowle – np. Colosseum



Po wielu wiekach można zbudować normalne miasta i fabryki



Ciekawa strona, na której znajdują się linki do wielu innych stron internetowych poświęconych tej grze



Nowoczesne okręty wojenne dysponują dużą siłą ognia i pomogą ci zapanować nad wszystkimi morzami



A pod koniec otrzymujesz najwspanialsze, najnowocześniejsze technologie



Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

Republic the revolution

Słuchajcie mnie obywatele Wolnej Republiki Novistrana. Rozwiążę wasze problemy! Jeśli zagłosujecie na mnie, na wiosnę dam wam mieszkania i pracę...

Na początku kampanii prezydenckiej obiecałeś swoim rodakom mieszkania i pracę. Musisz więc sprawić, aby w przyszłym roku nie było wiosny, albo po prostu, jak każdy rasowy polityk, zapomnieć o wyborczych obietnicach. I tak liczy się tylko to, że w końcu zdobędziesz władzę.

REPUBLIC THE REVOLUTION to **gra, w której stajesz na czele małej, ale prężnej partii, którą musi przejąć władzę w Novistranie.** Państwo to jest jedną z kilkudziesięciu byłych republik związkowych ZSRR, które po rozpadzie sowieckiego imperium stały się niezależnymi państwami. Występująca w grze Novistrana to oczywiście twór fikcyjny, jednak, jak zapewniają autorzy, zostanie ona bardzo szczegółowo przedstawiona. **W grze ma zostać opisanych ponad 50 miast i miasteczek, a komputer będzie symulował zachowanie około miliona ludzi zamieszkujących Novistranę.** Opracowując wygląd byłej sowieckiej republiki, autorzy gry wzorowali się na autentycznych miastach i obiektach występujących w dawnym ZSRR.

Na początku gry każdy gracz może wybrać, kim zostanie kontrolowana przezeń postać. Tylko od niego zależeć będzie, czy stanie się on przebiegłym i bezwzględnym politykiem, czy też zostanie jednym z post sowieckich superbogaczy, kontrolujących setki fabryk i przedsiębiorstw, podkupujących prasę i telewizję – po prostu jednym z Nowych Ruskich (jednym z tych, którzy lecąc na wakacje na Hawaje, zabierają ze sobą narty i śnieg w kontenerze). Możesz też zostać kryminalistą, który dzięki poparciu biznesmenów i polityków przebrał się w elegancki garnitur i stara się zostać prezydentem Novistrany. Możesz być także przywódcą religijnym (być może fanatycznym islamistą), albo po prostu sowieckim generałem, który, znany z twardej ręki i sztywnego karku, obiecuje zaprowadzić porządek.

Aby zdobyć władzę w republice, musisz zbudować przede wszystkim potęgę swej partii. Możesz zatem rekrutować ludzi od „public relations" i specjalistów z TV i prasy, którzy zadbają, abyś był odbierany jako prężny i zdecydowany polityk. Powinieneś także zdobywać sojuszników politycznych, takich jak potężni biznesmeni, generałowie, a także szantażować przeciwników.

REPUBLIC THE REVOLUTION cechować ma doskonała oprawa graficzna. Novistranę będziesz mógł oglądać jak z orbity, lub też przybliżyć obraz tak, aby widzieć poszczególne budowle. **Mieszkańcy republiki mają żyć własnym życiem – pracować, bawić się, posyłać dzieci do szkoły i brać udział w wiecach.** W grze znajdzie się także opcja zabawy sieciowej, w której kilku graczy stojących na czele swoich partii rywalizować będzie o władzę i wpływy w Novistranie.



Grafika zapowiada się rewelacyjnie. Miasta wyglądają jak prawdziwe, a budowle przypominają Pałac Kultury



Starzy sowieccy towarzysze spotykają się znowu, tym razem na wyborczym wiecu



Ciekawa strona poświęcona tej grze. Dużo informacji, screenów i materiałów na temat projektu

PC | PSX | N64 | DC | A

Republic the Revolution
Postsowiecki RTS

Premiera: koniec 2000

Eidos/IM Group | 1–16 graczy

Widziałeś kiedyś kampanię prezydencką w Rosji? Masz teraz możliwość zostania jej uczestnikiem

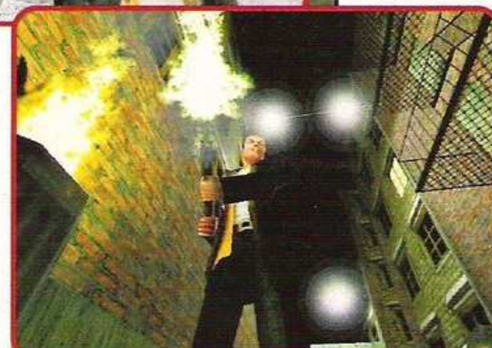
Tekst: Jacek „Jarema" Komuda

MAX PAYNE

Jeśli masz już dość grania bezimiennymi najemnikami, żołdakami czy kosmitami i wciąż czekasz na bohatera takiego jak Duke, to wiedz, że nadchodzi Max Payne



Akcja gry rozgrywa się na nowojorskich ulicach, w slamsach i na stacjach metra



Max Payne nie ma litości dla szumowin. A prawa człowieka? No cóż, z pewnością zostaną one odczytane nad grobem gangsterów

MAX PAYNE to gra akcji, strzelanina przedstawiona z perspektywy trzeciej osoby, z możliwością przełączenia się na widok z oczu bohatera (TPP/FPP). **Cechą szczególną tej pozycji jest duży realizm. Oznacza to, że bohater i jego przeciwnicy korzystają z pistoletów i karabinów, których wzory istnieją w realnym świecie – żadnej fantastyki, żadnych blasterów czy dział jonowych.** Drugi aspekt, na który twórcy MAXA położyli nacisk, to widowiskowość. Ma ona jak najlepiej oddawać charakter filmów Johna Woo czy hitów z Brucem Willisem.

Max przez wiele lat był policjantem. Pracował w DEA, czyli wydziale do spraw narkotyków. Jako tajny agent infiltrował nowojorskich mafiosów. **Jednak pewnego dnia grupa punków z ulicznego gangu w bestialski sposób zamordowała całą jego rodzinę. Jak się okazało, wszyscy zabójcy byli odurzeni nowym narkotykiem, który właśnie pojawił się na ulicach miasta.** Max przez wiele lat szukał miejsca, skąd pochodziła ta używka. Ale to nie koniec historii. O tym, że Payne jest tajnym agentem działającym wśród handlarzy narkotykami wiedział tylko jego szef i najlepszy przyjaciel. A ten ostatni właśnie został zamordowany... przez Maxa. Tak przynajmniej podaje prasa. Payne nie ma wyboru. Policja dostała jego rysopis z adnotacją „uzbrojony i niebezpieczny", a bandyci wiedzą już, że Max Payne był „kretem".

Jeśli szukać analogii, to Max Payne ma łączyć humor znany z DUKE NUKEM („Twoje prawa zostaną odczytane na twoim pogrzebie" – to jedna z sentencji głównego bohatera) z akcją i demolką nie ustępującą SOLDIER OF FORTUNE. **Tutaj w kwestii realizmu posunięto się nawet dalej. Każdy pistolet jest wierną kopią prawdziwej broni. Uwzględniono nawet cechy charakterystyczne pocisków – ich prędkość, siłę przebicia kamizelki kuloodpornej i kąt, pod jakim rykoszetują.** Gra ma oddawać klimat hollywoodzkich filmów akcji. Właśnie temu służą poruszające się kamery, zmienna perspektywa, szybki montaż ujęć, zwolnienia i zatrzymania akcji. Zadbano również o grafikę odpowiednią dla takiego przedstawiania. Dopracowano efekty światła, dymu i cienia. Widać to doskonale w scenie, gdy Max spotyka swego adwersarza w ciemnym hotelowym korytarzu. Nieznajomy pali cygaro – na początku widać tylko żarzący się punkcik i lekki blask na jego twarzy. Max wyciąga broń i oddaje strzał. Błysk ognia z lufy oświetla pomieszczenie, jak lampa błyskowa aparatu fotograficznego. Skończmy jednak z poezją. Konkrety wyglądają zaś następująco: szkieletowa animacja postaci, komiks, który opowiada o losach bohatera i łączy akcję z poszczególnych poziomów, dwa ustawienia kamer: śledząca bohatera i filmowa. Ponadto kilkanaście rodzajów realistycznej broni, opcja gry wieloosobowej, 18 olbrzymich poziomów i ich edytor.





Piękna strona, doskonale oddająca klimat gry. Zawiera screeny i szczegółową zapowiedź MAX PAYNE

Bohater gry znany jest ze swego niezawodnego oka i tego, że używa dwóch broni na raz

PC | PSX | N64 | DC | A

Max Payne
Nowojorska Strzelanina

Premiera: początek 2001

Gathering of Developers/Play-It | 1–4 graczy

Ostra strzelanina, prawie jak w filmie akcji. Gra może stać się hitem, jeśli tylko producenci nie przełożą premiery

Wasze TOP

1 TOMB RAIDER IV



2 Driver

3 THE SIMS



1 Tomb Raider IV
EIDOS/IM GROUP/LEM – PC, PSX
Lara Croft jak zwykle walczy z Driverem o pierwsze miejsce. I jak zwykle zwycięża
3



2 Driver
GT INTERACTIVE/LEM – PC, PSX
Driver wciąż na przedzie. Znów dzwoni telefon, trzeba jechać pod bank na 33 Alei...
2



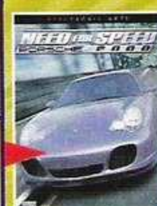
3 The Sims
MAXIS/EA/IM GROUP – PC
Obejrzyj przygody zwyczajnej rodziny, a może nawet nieco bardziej zwariowanej
4



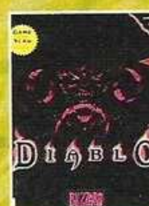
4 FIFA 2000
EA SPORTS/IM GROUP – PC, PSX
Niezwykła gra piłkarska. Dużo meczy i podbramkowych akcji
5



5 Quake 3
ID SOFTWARE/LEM – PC, N64
Wielka akcja i strzelanina niestety opuściła pierwszą pozycję na liście
1



6 Need for Speed: Porsche
ELECTRONIC ARTS/IMG – PC, PSX
Porsche trzyma się ciągle na szóstym miejscu i nie ma zamiaru spaść!
6



7 Diablo
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC
Na rynku mamy już Diablo 2, a tymczasem pierwsza część tej gry idzie w górę!
9



8 Nox
WESTWOOD/IM GROUP – PC
Ostatnio RPG Action jest modne i Nox nie może się zdecydować, czy opuścić listę
12



9 Tekken 3
NAMCO/SONY – PSX
Zwady, bijatyki i pojedynki – tak w skrócie można podsumować tę malowniczą grę
10



10 Final Fantasy VIII
SQUARESOFT/IM GROUP – PC, PSX
Jeden z najsławniejszych komputerowych RPG powoli idzie w górę
11

System TOP 5

PC

1. **Tomb Raider IV** – EIDOS/IM GROUP – Action – 155 zł
2. **Driver** – GT INTERACTIVE/LEM – Action – 99 zł
3. **The Sims** – MAXIS/EA/IM GROUP – Symulacja rodziny – 115 zł
4. **FIFA 2000** – EA SPORTS/IM GROUP – Piłka nożna – 99 zł
5. **Quake 3** – ID SOFTWARE/LEM – Action – 189 zł

PLAYSTATION

1. **Tomb Raider 4** – EIDOS/LEM – Action – 199 zł
2. **Driver** – GT INTERACTIVE/LEM – Action – 199 zł
3. **FIFA 2000** – EA SPORTS/IM GROUP – Piłka nożna – 199 zł
4. **NFS: Porsche** – ELECTRONIC ARTS/IM GROUP – Wyścigi – 199 zł
5. **Tekken 3** – NAMCO/SONY – Bijatyka – 199 zł

GAME BOY

1. **Tony Hawks Skateboarding** – ACTIVISION – Jazda na deskorolce – 149 zł
2. **Rayman** – UBI SOFT – Platformówka – 149 zł
3. **Duke Nukem Zero Hour** – GT INTERACTIVE – Akcja – 269 zł
4. **720** – MIDWAY – Deskorolka – 149 zł
5. **Super Mario Bros. DX** – NINTENDO – Platformówka – 149 zł

Grupa pościgowa

21. **Hokus Pokus Różowa Pantera** – MGM/ CD PROJEKT – PC
22. **Atlantis 2** – CRYO / CD PROJEKT – PC
23. **UEFA EURO 2000** – EA / IM GROUP – PC,PSX
24. **Settlers 3** – BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC
25. **Rollercoaster Tycoon** – HASBRO/ CD PROJEKT – PC

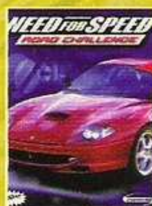
P 20

Notowania z ostatnich 2 tygodni




11 Starcraft
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC
8
Czytelnicy byli bezwzględni i bezlitośni dla Starcrafta. Spadł o trzy oczka w dół...

12 Unreal Tournament
GT INTERACTIVE/LEM – PC
7
Kolejny wielki spadek na liście. No cóż, może wszystkie flagi zostały już zdobyte




13 Need for Speed IV
ELECTRONIC ARTS/IMG – PC, PSX
16
Nieoczekiwana zmiana miejsc. Na przekór wszystkim NFS trochę wyżej!

14 Quake 2
ID SOFTWARE/LEM – PC, N64
15
Tej gry chyba nie trzeba przedstawiać – wielka strzelanina i wielka zabawa




15 NBA Live 2000
EA SPORTS/IM GROUP – PC, PSX
14
NBA powoli tonie... Ratunku! Miejmy nadzieję, że nie spadnie z naszej listy...

16 C&C: Tiberian Sun
WESTWOOD/IM GROUP – PC
17
Komu uda się zaprowadzić tyberiański pokój? Kto wygra? NOD czy GDI?




17 Grand Theft Auto
TAKE 2/PLAY IT – PC, PSX
13
Chuligani nie są w modzie, podobnie jak złodzieje samochodów. GTA znacznie niżej

18 Grand Theft Auto 2
TAKE 2/PLAY IT – PC, PSX
20
Dwie części jednej gry obok siebie. Ciekawe, która okaże się lepsza. Zobaczymy...




19 Theme Park World
BULLFROG/IM GROUP – PC, PSX
19
Czy Theme Park stać będzie jeszcze na oderwanie się od końca listy?

20 Half-Life
SIERRA/PLAY-IT – PC
18
Ledwie się pojawił, już spada. A szkoda, bo przecież to bardzo dobra gra

A oto gry, które nie zmieściły się w naszej gorącej dwudziestce. Tylko od ciebie zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów

- **26 Heroes of M&M 3** – 3DO / IM GROUP – PC
- **27 Worms Armageddon** – TEAM 17 / CD PROJEKT – PC
- **28 Soldier of Fortune** – ACTIVISION / LEM – PC
- **29 Croc 2** – FOX / IM GROUP – PC
- **30 Commandos** – EIDOS / IM GROUP – PC

SIEDMIU WSPANIAŁYCH



Oto lista wszech czasów. W wielkiej siódemce prezentować będziemy te gry, które od samego początku, we wszystkich notowaniach Top 20, zebrały najwięcej głosów



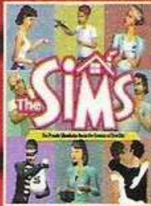
1 Driver
Co tu jeszcze można napisać? Po prostu wielki hit i tyle...

2 Tomb Raider IV
Pozostaje tylko czekać na kolejną część tej wielkiej gry



3 FIFA 2000
Supergra dla prawdziwych piłkarzy i piłkarskich kibiców

4 Quake 3
Strzelanina, akcje, podchody i zasadzki. Wszystko to w jednej grze



5 The Sims
Życie rodzinne, czyli śluby, wesela, chrzciny i pogrzeby

6 Need for Speed: Porsche
Wielki wyścig samochodowy i niezwykle drogie auta



7 Final Fantasy VIII
W Japonii wszyscy szaleją za FF IX, u nas na razie VIII część

NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE HOT 5

1 Diablo 2
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC, MAC
Czekałeś na nią tyle czasu, aż w końcu się pojawiła – druga część kultowej gry RPG...





2 Icewind Dale
INTERPLAY / CD PROJEKT – PC
Kolejna epicka gra fabularna. Mężni bohaterowie, czary, tajemnicze lochy, skarby, potwory i nieustraszona drużyna



3 Vampire: Redemption
ACTIVISION/LEM – PC
Nareszcie możesz poczuć, jak to jest być Nieumarłym. Długowieczność nie zawsze jest miła, nawet dla wampira

4 The Longest Journey
FUNCOM / CD PROJEKT – PC
Przygody April, dziewczyny żyjącej w świecie przyszłości. Doskonała propozycja dla miłośników przygodówek



5 Dark Reign 2
ACTIVISION / LEM – PC
Czeka cię kolejne pole bitwy, wielka wojna, zasadzki, pościgi, niespodziewane ataki na bazy i instalacje wroga

CLICK! AKCJA!
Lista w CLICKU! powstaje dzięki Wam! Dlatego też czekamy na listy, w których zagłosujecie na gry, które powinny się na niej znaleźć. Nasz adres to: „CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA. Wśród głosujących rozlosujemy nagrody.

DIABLO II

Czekanie na nowe gry znanych producentów to stały punkt w życiu zagorzałych graczy. W tym czasie dział marketingu wydawcy pracuje pełną parą, karmiąc fanów dokładnie dobranymi informacjami o zbliżającym się hicie



Niektóre sceny z gry to prawdziwie niezwykłe widowisko świateł, ognia i cieni

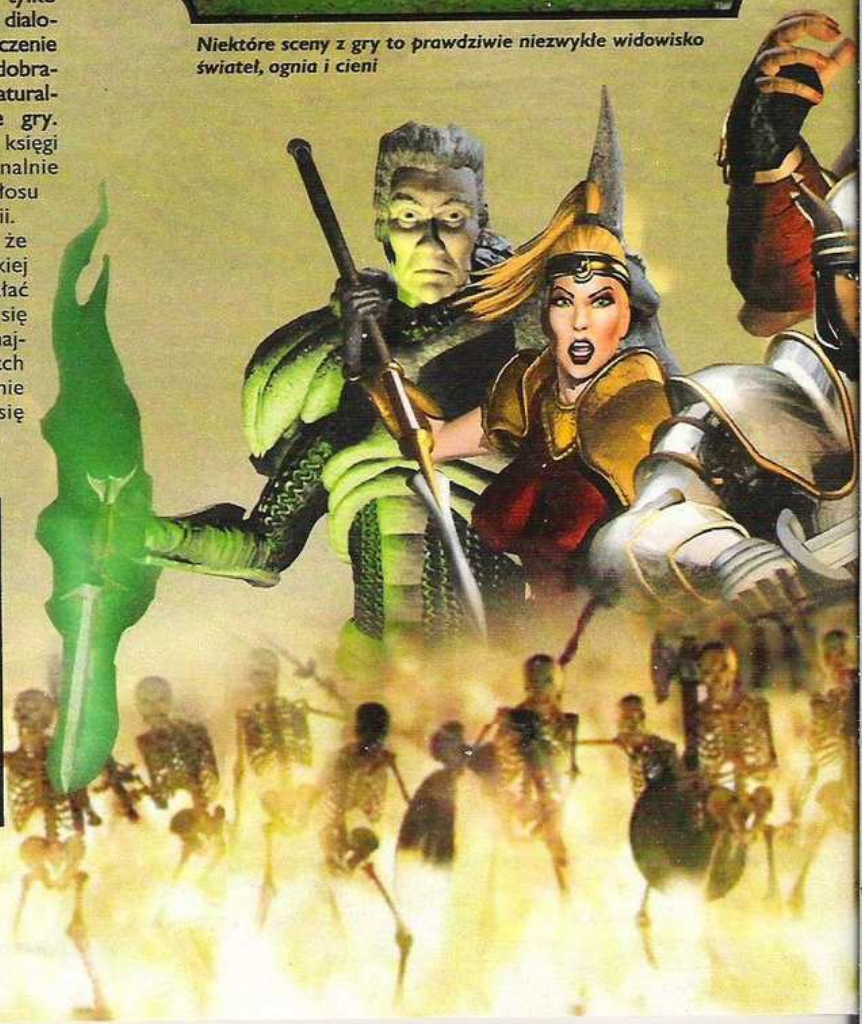
Po odsuwanej kilka razy premierze, po miesiącach czekania pojawia się wreszcie upragniona gra, a z nią realne pytania: czy warto było czekać? Czy gra będzie dopracowana w najdrobniejszych szczegółach i bez błędów, czy może trwające latami prace spowodują, że ukaże się na rynku o pół roku za późno i pozostanie w tyle za współczesnymi jej tytułami?

DIABLO 2 nie spełnia żadnej z tych obaw. Mimo silnej konkurencji na rynku (choćby NOX) jego wydawcy mogą spać spokojnie. Gra nie powinna zawieść oczekiwań graczy, mimo że nie spełnia ono wszystkich obietnic (brakuje np. piątego epizodu). Ale bez obaw – ukaże się on za kilka miesięcy w specjalnym dodatku. Dziwi też brak gildii w grze na BATTLE.NET. Z możliwości tej zrezygnowano w ostatniej chwili. Wydawca tłumaczy to brakiem czasu – spowodowałoby to przesunięcie premiery o kilka miesięcy.

Niewątpliwy atut gry to istnienie jej polskiej wersji językowej. Spolszczeniu poddano nie tylko cały tekst pisany, ale również dialogi i monologi postaci. Tłumaczenie jest całkiem dobre, a trafnie dobrane głosy aktorów brzmią naturalnie w mrocznym świecie gry. Nawet powolne czytanie księgi zrobione jest profesjonalnie – zmieniająca się intonacja głosu lektora zapobiega monotonii.

Osoby obawiające się, że patche wydane do angielskiej wersji gry nie będą działać z wersją polską, nie muszą się niepokoić. Nie ma z tym najmniejszego problemu. Patch ładowany jest automatycznie przy próbie połączenia się


W drugiej części DIABLO poznasz trochę więcej świata. Teraz wejdziesz do zamków, klasztorów i pałaców



z BATTLE.NET. Można też go samemu ściągnąć z Sieci.

W DIABLO II poważniej niż w pierwszej części potraktowane zostały zadania bohaterów. **W każdej chwili możesz sprawdzić, co musisz zrobić. Czasem zlecenie składa się z kilku mniejszych misji, a kolejne instrukcje pojawiają się w miarę twoich postępów. Zadania mają ustaloną kolejność i częściowo wynikają z siebie.** Gra ma jednak fabułę zmierzającą, podobnie jak w pierwszej części, do nieuchronnej konfrontacji z Diablo, a teraz dodatkowo także z jego braćmi – Baalem i Mephisto.

Kilka słów należy poświęcić także oprawie muzycznej i grafice. Tło muzyczne buduje atmosferę, a szczęki oręża, wycia nieumarłych i ryki bestii jeszcze ją potęgują. Grafika jest bardzo szczegółowa – w polnej trawie można spostrzec przemykającą mysz, a flagi łopocą na wietrze. **Dobrze zrobiono także efekty perspektywy. Przedmioty znajdujące się na pierwszym planie przesuwają się szybciej niż tło. Na uznanie zasługuje również oświetlenie generowane w czasie rzeczywistym.** Imponują też efekty świetlne towarzyszące rzucaniu czarów. Słowem – jest czym nacieszyć oko.

Zdarza się czasami, że gra zwalnia, ale udało się zupełnie zlikwidować czas oczekiwania na wgrywanie się poziomu. Przejście do nowej mapy odbywa się płynnie – na szybszym komputerze jest prawie niezauważalne. Cechę tę docenisz zwłaszcza na BATTLE.NET, gdzie co trzy minuty bije impuls w telefonie.

DIABLO 2 nie ustrzegło się jednak kilku błędów. System zapisywania i ładowania gry został uproszczony do minimum. **Grę zapisać można w dowolnym momencie, ale trzeba liczyć się z utratą wszystkich przedmiotów pozostawionych na ziemi. Co więcej, niezależnie od miejsca, w którym bohater się znajdował, po załadowaniu gry znajdzie się w Obozowisku Łotrzyc.** Można to wykorzystywać jako sposób powrotu do obozu. Jeśli natomiast zostawiłeś jakiś otwarty portal, nie znajdziesz go po załadowaniu gry. Inną niedogodnością jest to, że wraz z nową rozgrywką znów trzeba stawać do walki ze wszystkimi potworami, nawet tymi, których uśmiercenie zaliczało ci zlecone zadanie. W ten sposób możesz jednak powiększać swoje doświadczenie.

BATTLE.NET z kolei jak na razie pozostaje w stanie co najmniej irytującym. Brak polskiego serwera daje się we znaki zwłaszcza tym, u których szybkość połączenia nie przekracza 28.8bps, choć nawet przy szybszym łączu poziom opóźnień nie pozwala na komfortową grę. Co więcej, serwery są często niedostępne. Problem ma zniknąć wraz z patchem 1.02, którego zapowiedź nie najlepiej świadczy o dopracowaniu gry.



Archanioł Tyrael niegdyś podarował ludziom Kamienie Dusz, w których zamknięto esencję pokonanych demonów


Niektóre wnętrza, a przede wszystkim podziemia, przypominają pierwszą część gry, jednak są bardziej dopracowane

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę DIABLO 2. Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 3 VIII 2000 przyślą na adres redakcji kartki pocztowe z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywa się bractwo, którego członkowie pokonali Piekielną Trójcę?

INFO

Fenomen DIABLO?

DIABLO 2 podzieliło redakcję CLICKA! na dwa obozy. Czekaliśmy na nie przez trzy lata i przez ten czas każdy z nas wymarzył sobie, że druga część tego przeboju będzie idealna. Co dostaliśmy? Możliwość długiego przebijania się przez tabuny głupich wrogów, którzy w dziwny sposób zmartwychwstają, kiedy powracasz na miejsce wykonanej już misji. Duchy noszące ze sobą zbroje i miecze. Oprócz tego mam zastrzeżenia do polskiej wersji gry. Może określenia typu „obluzowany głaz" (leżący na środku łąki) lub „schowana skrzynka" nie są zbyt dużym błędem, ale jednak rażą. Grafika również nie wygląda zbyt nowocześnie... Pojawiły się też takie przeboje jak BALDUR'S GATE i PLANESCAPE TORMENT. Czy DIABLO 2 odniesie sukces? Odpowiedź na to pytanie może dziwić. Uważam, że odniesie. Zadecyduje o tym dopracowana możliwość gry sieciowej (gdyby tylko nie było takich opóźnień) i sama magia DIABLO. Czar, spod którego naprawdę trudno się uwolnić.

Krupik



Na tej oficjalnej stronie znajdują się filmy, zwiastuny i bardzo dużo najróżniejszych gadżetów do DIABLO 2

PC | PSX | N64 | Mac | PL

Diablo II

Diaboliczno-Klasyczny RPG

159 zł	Blizzard / CD-Proj.	1-8 graczy

Min: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM (64 MB + modem dla multiplayer); Zal.: Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, akcel. 3D

Grafika	Dźwięk	Frajda
5	5	5

+ Doskonała zabawa na wiele godzin, możliwość grania z „całym światem"
- Ukazanie się patcha przed premierą sugeruje sporo błędów w grze...

Jeśli czekałeś na tę grę, to pewnie już ją masz. Jeśli nie, to pora udać się do sklepu

5

Tekst: Dominik „Merlin" Kruk


Cmentarz Łotrzyc to miejsce, w którym Krwawa Orlica przeprowadza swe ohydne eksperymenty

The Longest Journey

Na samym końcu gry czeka cię niespodzianka. Zupełnie jak w życiu. Niektórzy okazują się zupełnie inni, niż to wyglądało na początku

Czasami może się wydawać, że najdłuższa podróż życia trwa tylko chwilę. Zwłaszcza, jeżeli jesteś zajęty rozwiązywaniem skomplikowanych zagadek, a przygoda przenosi cię między dwoma światami



To Cortez pierwszy pokazał April, jak można poruszać się między światami



Nie zabraknie także wizyty w kwaterze policji. No i reklamy coli...

April Ryan mogła być po prostu zwyczajną dziewczyną, żyjącą w niebezpiecznym świecie przyszłości, pełnym morderców, przestępców i korporacji, które znały tylko jeden sposób na życie – przemoc i czerpanie korzyści z nieszczęścia innych. W tym świecie nie były popularne takie wartości jak przyjaźń, miłość i zaufanie. Ci, którzy znajdowali się na samym szczycie, na pewno nie mieli sentymentalnego podejścia do życia. To był świat logiki i rozumu, nowoczesnych wynalazków i triumfu umysłu ludzkiego.

Życie April mogło być zupełnie normalne, gdyby nie to, że w nocy męczyły ją dziwne koszmary. Sny, w których pojawiały się ogromne smoki, gadające drzewa i potworne czarne duchy czyhające na jej życie. Dziewczynę trochę niepokoiło to wszystko – tylko niepokoiło do czasu, kiedy spotkała mężczyznę nazywającego siebie Cortez. Przecież nie powinien wiedzieć o snach April, ale jednak znał ich treść! Dziewczyna nawet nie podejrzewała, że Cortez jest przepustką do innego świata – krainy, gdzie miała przeżyć najbardziej niebezpieczną przygodę swojego życia. Czekała ją Najdłuższa Podróż...

Na pewno na samym początku nie powinieneś wiedzieć zbyt wiele o przyszłych losach April. Cała ta przygodówka pełna jest niespodzianek i dziwnych zwrotów akcji, a zdradzenie fabuły na pewno odjęło by ci wiele z przyjemności, jaką niesie ze sobą zabawa w tę bardzo dobrą grę.



W Arkadii, świecie magii i czarów, April czuje się jak u siebie w domu. Gdyby tylko nie te ponure malowidła na ścianie...

Można jednak zdradzić kilka sekretów. Po pierwsze, przygotuj się na spore wyzwanie. Przed tobą podróż przez dwa światy, a także kilka krain. **Cała zabawa nawet zaprawionym w bojach graczom zajmie na pewno wiele godzin.** O ile na samym początku znajdziesz się w świecie z przyszłości, przypominającym ten z filmu i gry BLADE RUNNER, z korporacjami i techniką stojącą na wysokim poziomie, to później przyjdzie ci zmierzyć się z trudnościami w krainie magii, Arcadii. Ta ostatnia na pewno olśni cię dużą liczbą fantastycznych postaci rodem z książek Tolkiena, mistrza gatunku fantasy. Taka różnorodność to wielki plus całej przygody, bo dzięki niej na pewno nie będziesz się nudził. Widać, że twórcy THE LONGEST JOURNEY posłużyli się we właściwy sposób swoją wyobraźnią. Powstała wizja świata, który oczaruje cię swoim rozmachem. Doskonałe wrażenie robi także grafika, świetnie przedstawiająca specyfikę świata. Chociaż tylko tła na planszach są renderowane, a postacie składają się z pikseli (czasami niestety zbyt widocznych), to całość prezentuje się bardzo dobrze. Nie zabrakło efektownych ujęć, takich jak np. pokazywanie wydarzeń z kamery umieszczonej nad głowami bohaterów. **Szkoda tylko, że wykonanie przerywających akcję animowanych filmików jest bar-**



Zrzędliwy marynarz może okazać się przydatny. Trzeba mu tylko oddać kruka



Niektóre krainy zamieszkują stwory rodem z powieści mistrza Tolkiena. Jedne pocieszne, inne groźne



Jedną z trudniejszych zagadek w grze jest obudzenie olbrzyma z depresją. A potem wystarczy skorzystać z jego połowów



W tej przygodówce piętnowane są postawy antyfeministyczne. April spotyka np. kapitana, który uważa, że kobiety na pokładzie przynoszą pecha



dzo słabe. April prezentuje się na nich wyjątkowo nieatrakcyjnie, a np. w jednej ze scen jej ręce wyglądają jak płetwy żaby.

W grze czeka na ciebie bardzo wiele niespodzianek i trudnych wyzwań, a zagadki są naprawdę skomplikowane. W czasie zabawy pojawiają się także elementy humorystyczne, np. przyjaciel April, kruk. Wyobraź sobie bowiem ptaka, który ma ochotę używać sobie życia, spotykać się z młodymi przedstawicielkami swojego gatunku, a musi spełniać wymyślne żądania swojej ludzkiej pani... Taki duet potrafi być naprawdę zabawny. **Przyjemność z gry czasami psuje jednak fakt, że fabuła jest niezmiernie liniowa.** Jeżeli nawet w czasie rozmowy masz do wyboru kilka różnych możliwości, to i tak wszystko to prowadzi do tego samego finału. Jeśli np. nie chcesz na początku oddać bandytom klejnotów, to w końcu okazuje się, że nie masz innego wyjścia i tak zdecydujesz się to zrobić. Duży nacisk został położony właśnie na dialogi, które momentami są przydługie, ale za to wnoszą wiele do historii świata, w którym rozgrywa się akcja. Powoduje to powstawanie takich sytuacji, kiedy zanim nie dowiesz się o jakiejś rzeczy podczas pogawędki, to nie będziesz mógł jej użyć. W pewien sposób psuje to zabawę, ale wymaga wyciągania odpowiednich wniosków z wypowiedzi bohaterów i skupienia się na grze. Duża ilość dialogów i przemówień postaci może być jednak wyjątkowo męcząca dla osób mających problemy z językiem angielskim. **Całe szczęście pomyślał o nich polski dystrybutor tego produktu i zamierza spolszczyć THE LONGEST JOURNEY.**

Kiedy już skończysz całą przygodę i wykonasz zadania, które pomogą uratować świat (i to nie jeden), na pocieszenie pozostanie ci specjalnie przygotowany zestaw śmiesznych wypowiedzi, które powstały podczas nagrania głosów bohaterów i nadzieja, że polska wersja gry będzie równie dobra, jak oryginał.



Na tej stronie gry możesz np. posłuchać, jak brzmią wypowiedzi April w wielu egzotycznych językach

PC | PSX | N64 | DC | A

The Longest Journey
Przygodówka w Dwóch Światach

☎ Funcom / CD Projekt | 1 gracz

Min: Pentium 166MHz, 32 MB RAM
Zal: Pentium II 266MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 4 | Dźwięk 5 | Frajda 5

+ Bardzo ciekawe zagadki, ładna grafika, oryginalny pomysł
− Duża liniowość fabuły, niedopracowane animowane przerywniki

Rarytas dla prawdziwych miłośników przygodówek. Polecamy na letnie wieczory **5**

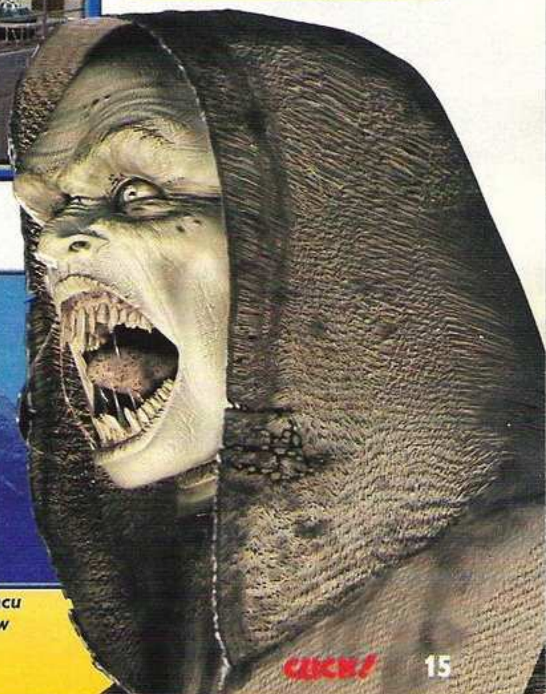
Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina



April Ryan jest studentką malarstwa. Kiedy zaczyna się gra, właśnie tworzy dzieło swojego życia



Nie zabraknie także podróżowania w odmętach oceanów. W końcu i tam można znaleźć wiele ciekawych i przydatnych przedmiotów



TEST



ICEWIND DALE

Oto kolejna część cyklu komputerowych AD&D zapoczątkowanego przez BALDUR'S GATE, OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY i PLANESCAPE:TORMENT. Jeśli podobały ci się poprzednie gry, to w twojej kolekcji nie może zabraknąć ICEWIND DALE!



ICEWIND DALE zachwyca przepięknymi projektami graficznymi. Co znajduje się w mrocznym labiryncie tych zapomnianych katakumb?



Możesz natrafić na wiele zaskakujących lokacji – to na przykład jest powietrzny statek, który rozbił się w górach

ICEWIND DALE jest kolejną grą wykorzystującą wspaniały schemat graficzny, Infinity Engine, zastosowany w poprzednich produkcjach serii. **Jednak ta odsłona Forgotten Realms nie jest heroiczną kampanią z jednym głównym bohaterem, jak to miało miejsce we Wrotach Baldura. ICEWIND DALE to raczej cykl klasycznych przygód spod znaku „lochów i potworów" i wygląda na to, że jest również odpowiedzią Black Isle na DIABLO 2.** Gra koncentruje się na eksploracji podziemi, walce z siłami Ciemności, gromadzeniu magicznych skarbów i zyskiwaniu za pokonane bestie wielkich ilości punktów doświadczenia. Nie ma tu pompatycznej historii, czy bardzo rozbudowanej fabuły i wysmakowanych dialogów w stylu TORMENTA. Nie oznacza to jednak, że gra jest zła czy prymitywna. Bynajmniej. Scenariusz ID jest naprawdę wciągający i przez dużą część gry ciągle nie wiadomo, kto jest tym Złym i jaka jest twoja rola w tej historii. Posłuchaj:

Oto opowieść o Dolinie Lodowego Wichru za czasów dawnych wojen. Wtedy to potężny Czarnoksiężnik na czele wielkiej zaciężnej armii zaatakował i podbił zamieszkujących te strony dzikich górali. **Były to jednak czasy bohaterów. Znalazł się pewien dzielny szaman barbarzyńców, któremu udało się zjednoczyć wszystkie rozrzucone po górach plemiona i stawić opór Arcymagowi.** Ten z kolei, wiedząc, że przegrywa finałowe starcie, użył całego swego kunsztu i otworzył bramę do Niższych Sfer, skąd wyłoniła się armia demonów. Ostatecznie młody przywódca, poświęcając samego siebie, zamknął ten portal. Od tamtej pory jego ciało jest uwięzione w wielkim okrągłym krysztale, zatrzymane w momencie śmierci i... triumfu. Nie jest to jednak koniec historii. To raczej początek opowieści, którą możesz stworzyć.

Z pewnością chcesz wiedzieć jak wygląda sama gra. Otóż przede wszystkim od początku tworzysz tu CAŁĄ drużynę, mając do dyspozycji wszystkie większe rasy ze świata Forgotten Realms (Elfy, Ludzie, Krasnoludy, Gnomy, Niziołki, Półelfy) oraz wszystkie podstawowe profesje. **Co ciekawe, w każdym momencie gry możesz dowolną postać wyłączyć z drużyny i na jej miejsce wstawić innego bohatera (jak w klasycznym AD&D, gdzie do drużyny może przyłączyć się nowy gracz ze swoją postacią).** Zmiany w samym programie i obsłudze gry są raczej kosmetyczne. Polepszono nieco Sztuczną Inteligencję twoich bohaterów, rzadziej więc gubią drogę, a w kołczanie mieści się więcej strzał. Dzięki temu gra staje się jeszcze bardziej przystępna i przyjemna. **Zmieniono również stopniowanie umiejętności. Wojownicy np. mogą szkolić się w posługiwaniu bronią aż do poziomu Wielkiego Mistrza (a to już coś!). Poza tym więcej jest przedmiotów i magicznych broni, a także czarów.** Pojawiają się zaklęcia kapłanów spisane na pergaminach. Znaczna część gry, to wędrówki przez różne ruiny, katakumby i kazamaty. Zamieszkuje je ponad pięćdziesiąt rodzajów potworów. W tej kwestii twórcy ICEWIND DALE postawili na rozmiar. Spotkasz więc na swej drodze wielkich Orków, Ogry, Gigantów Lodowych, Skalnych, Jaskiniowych i wiele innych stworów (w każdym razie wszystkie są





Okno z charakterystykami jest tylko nieznacznie zmienione. Bez problemu można się we wszystkim połapać

Jak widać, w ICEWIND DALE dominuje śnieg, lód i mróz. Brrrr! Trzeba się do tego przyzwyczaić

GIGANTYCZNE). Ponadto znaczna część przeciwników to Ożywieńcy, Szkielety, Zombie, Ghule, Zjawy, Widma i inne maszkary z bestiariusza Forgotten Realms. **Co ważne, wszystkie rodzaje potworów zostały opracowane bardzo skrupulatnie, aby odpowiadały stworom opisanym w Monstrus Compendium do klasycznej gry fabularnej AD&D (uwzględniono charakterystyki, posiadane skarby oraz wielkość każdego monstra).** Jeśli chodzi o rozmowy i kontakty z Bohaterami Niezależnymi (NPC), to tu również czeka cię miłe zaskoczenie. Interakcje z innymi postaciami zostały ulepszone tak, że uwzględniają, jakiej rasy jest twoja postać (Bohaterowie Niezależni inaczej potraktują Elfa, a inaczej Krasnoluda). W zależności od rasy i profesji członków twojej drużyny zmieniają się też poboczne wątki i misje. Jeśli w grupie znajduje się np. Paladyn, to bardzo możliwe, że pojawi się jakieś specjalne zadanie właśnie dla niego. **I jeszcze jedna dobra wiadomość: nie będzie tu sytuacji, że gra zrobi się naprawdę ciekawa... i nagle się skończy. Limit punktów doświadczenia, które można zdobyć to 1,801,000 (to nie błąd w druku – milion osiemset jeden tysięcy) Hulaj dusza.** Oznacza to, że twoi bohaterowie będą mogli osiągnąć poziomy od 14 do 18 (w zależności od profesji).

Dużo wygodniejszy jest również system multiplayer, w którym gra nie koncentruje się tylko na głównej postaci, jak to miało miejsce we Wrotach Baldura.

Innymi słowy, ICEWIND DALE to jeszcze lepsze przeniesienie kultowej gry RPG na komputer. Co tu dużo mówić, grafika jest po prostu piękna. Projekty dużo ciekawsze niż w BALDUR'S GATE i mniej monotonne. Odwiedzasz tu wysokie szczyty, wędrujesz wąskimi ścieżkami na skrajach bezdennych przepaści, albo przekradasz się w tunelach wyrytych głęboko pod lodowcem. **Do tego należy jeszcze dodać cudowny (nieco melancholijny) nastrój budowany przez muzykę, spokojny głos narratora, oraz dźwięki, które towarzyszą twoim podróżom przez lodowe pustkowia. Słyszysz tylko skrzypienie śniegu pod butami, wiatr zawodzący wśród szczytów, krakanie wron i odgłosy nocnych zwierząt.** A przez cały czas towarzyszy ci wrażenie, że bierzesz udział w doniosłych wydarzeniach, w niczym nie ustępujących opisanym we Władcy Pierścieni. Do tego przez cały czas czujesz się, jakbyś grał w prawdziwą przygodę do AD&D.

W trakcie wędrówek można natkąć się na ciekawe i malownicze miejsca



W grze jest dużo baśniowych klimatów, jak chociażby cała osada wybudowana w korzeniach wielkiego dębu

PC | PSX | N64 | DC | A

Icewind Dale
Lodowe RPG

☎ | Interplay / CD-Proj. | 1-5 graczy

Min: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM x8; Zal: Pentium 266 MHz, 64 MB RAM

Grafika 5 | Dźwięk 6 | Frajda 5

Piękna grafika, nastrojowa muzyka oraz możliwość modyfikacji rozgrywki

Brak specjalistycznych umiejętności dla każdej z ras, brak nowych ras

Grając, masz wrażenie, że bawisz się w prawdziwą grę fabularną. I to jest super! 5

Adres: www.interplay.com/icewind

Na oficjalnej stronie możesz znaleźć wiele ciekawych informacji o grze i świecie Forgotten Realms

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

Bohaterowie do wynajęcia

VAMPIRE THE REDEMPTION

Na początku cyklu była gra fabularna VAMPIRE: THE MASQUERADE, później powstały inne systemy RPG, gra karciana, a nawet serial telewizyjny. Biorąc pod uwagę niesamowity sukces tego produktu, nikogo nie powinno dziwić pojawienie się gry komputerowej. Czy jednak REDEMPTION jest dobrą adaptacją sławnego systemu?

VAMPIRE THE MASQUERADE: REDEMPTION to gra typu akcja – RPG, z naciskiem położonym bardziej na szybką i mocną akcję, niż na wielowątkową fabułę i interakcję z innymi postaciami. Głównym bohaterem tej opowieści jest rycerz krzyżowy Christopher Romuald, którego poczynaniami kierujesz. **Akcja rozpoczyna się w roku 1148 w Pradze, gdzie przybywasz, by walczyć ze Złem, które opanowało okolicę. Wkrótce o twoich zamiarach dowiadują się Wampiry i decydują uczynić cię jednym z nich – co też się staje.** Od razu też zostajesz wciągnięty w zmagania i intrygi pomiędzy Nieumarłymi. Wkrótce dołączają do ciebie inni Kainici (inna nazwa Wampirów).

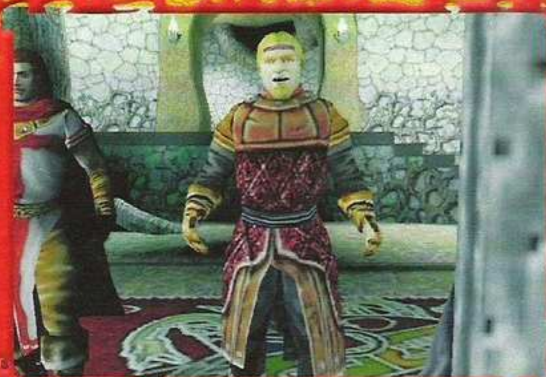
W VAMPIRE widzisz swojego bohatera z perspektywy trzeciej osoby i sterujesz jego ruchami za pomocą myszki – wystarczy wskazać miejsce, gdzie chcesz pójść, czy osobę, z którą chcesz walczyć i kliknąć. Bardzo wygodny jest sposób zmieniania widoku. Kamerą pokazującą miejsce akcji kierujesz również za pomocą myszy – możesz dokonać pełnego obrotu wokół bohatera, czy spojrzeć na okolicę z góry. **Ponadto dostępne są dodatkowe ekrany, pokazujące statystyki bohatera, jego wampirze umiejętności czy ekwipunek. Pod tym względem interfejs i obsługa programu nie odbiega od standardu znanego z innych gier** RPG, takich jak DIABLO czy BALDUR'S GATE. Walka w VAMPIRE jest bardzo prosta, żeby nie powiedzieć monotonna, wszystko sprowadza się do szybkiego klikania na przeciwnika, a cięcia mieczem wyglądają jak machanie cepem. Na szczęście walkę nieco urozmaicają efekty zastosowania dyscyplin wampirów. Twórcy gry komputerowej postawili przede wszystkim na widowiskowe moce, które mogą

Pragnienie krwi dręczy bezustannie każdego wampira

Tak według autorów gry wyglądał rycerz w XII wieku



Od Średniowiecza po dzisiejszą rzeczywistość... Jeśli jesteś Wampirem, to czas dla ciebie nic nie znaczy



Camarilla, czyli stowarzyszenie Wampirów, powstało w Średniowieczu, aby zaprowadzić porządek wśród Kainitów



Komputery to – obok korporacji – doskonałe narzędzie do sprawowania kontroli nad zwykłymi śmiertelnikami



Wampiry nie boją się krzyża, chyba że używa go osoba o bardzo dużej wierze

mieć zastosowanie w walce. Można więc czasowo zwiększać siłę, zręczność, czy wytrzymałość swoich bohaterów. Można przemienić się Wilka lub zmienić dłonie w łapy z wielkimi pazurami. **Niektóre Wampiry posiadają też umiejętności władania ogniem czy tworzenia Zombich. Wszystkie postacie Nieumarłych posiadają trzy główne statystyki: zdrowie, poziom krwi i Manę. Ponadto każdy bohater jest opisany znanymi charakterystykami: siła, zręczność, wytrzymałość, inteligencja, percepcja i tak dalej.**

Historia, którą opowiada Wampir, jest tak długa (co nie powinno dziwić, wszak główne postacie są nieśmiertelne), że nie starczy tu miejsca, żeby dokładnie ją opisać. Zasadniczo akcja zaczyna się w Średniowieczu, później następuje chwila przerwy, kiedy ranny bohater wpada w letarg. Ostatecznie zaś budzi się już w świecie nam współczesnym. Fabuła gry opowiada o Nieumarłych istotach uwikłanych w niekończący się spór i pełno w niej spisków i walk. Jest także miłość, która stała się przyczyną upadku Christopha Romualda. **Nie dajcie się jednak zwieść – VAMPIRE to przede wszystkim gra akcji – główną rolę odgrywają w niej walki na miecze i strzelaniny w Nowym Yorku.** Ponadto scenariusz rozgrywki jest liniowy. Nie masz zbyt dużego wpływu na rozwój wypadków. Dialogi są bardzo uproszczone i raczej jesteś tu obserwatorem wydarzeń niż ich uczestnikiem. W każdym razie nie znajdziesz w tej grze tak rozbudowanych wątków i pola do popisu dla gracza, jakie znasz z cyklu FALLOUT czy PLANESCAPE: TORMENT. Co gorsza, nastroju mistycyzmu i tajemniczości jest tyle, co kot napłakał. **Jedyne, co naprawdę bardzo dobrze wyszło autorom gry, to muzyka. Utwory przypominające kompozycję Wojciecha Kilara z filmu BRAM STOCKER'S DRACULA, pełne szeptów i westchnień – to jedyna część gry, która tworzy klimat.** Reszta, czyli grafika, animacje i dialogi, jest wykonana dość poprawnie, ale przypomina raczej jakiś drugorzędny horror niż prawdziwą opowieść o Wampirach. Może gdyby REDEMPTION potraktować jako osobną grę, nie mającą nic wspólnego ze sławnym Światem Mroku, to otrzymalibyśmy bardzo ciekawe i ładnie pokazane RPG. Jednak jako część cyklu VAMPIRE: THE MASQUERADE gra wypada bardzo słabo. Nie zachowano żadnych realiów średniowiecznej Europy! Brak też mrocznego nastroju. **Prawdziwy WAMPIR nie polegał na chodzeniu po wielopoziomowych podziemiach i rozwalaniu beczek, z których wypadały magiczne eliksiry. Tak jest niestety w REDEMPTION.** Również animacje postaci pozostawiają wiele do życzenia (główny bohater porusza się tak, jakby mu ktoś w dzieciństwie przetrącił kolana). Podsumowując: gdyby gra była zupełnie osobną opowieścią, rozgrywającą się w jakimś świecie fantasy, byłby to przebój mogący konkurować z DIABLO II. A tak – wielu miłośników Wampirów i Świata Mroku będzie srodze zawiedzionych.

Najstarsze Wampiry pochodzą z Bliskiego Wschodu



Doskonała strona poświęcona opisywanej grze. Dużo informacji, screenów, a przede wszystkim demo Vampire

PC | PSX | N64 | DC | A

VAMPIRE...: REDEMPTION

Wampiryczne RPG + Akcja

199 zł	Activision / LEM	1-8 graczy

- Min: Pentium II 233 MHz, 64 MB, Akcelerator 3D
  Zal.: Pentium II 300 MHz, 64MB

Grafika 4 | Dźwięk 5 | Frajda 3

☺ Ładne projekty wnętrz i plenerów, prosta obsługa, świetna muzyka

☹ Kulejąca animacja, brak nastroju i prymitywna fabuła

Jako RPG mogłaby konkurować z DIABLO II, ale ze ŚWIATEM MROKU ma niewiele wspólnego 4

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

DARK REIGN 2

Znów dwie frakcje walczą o władzę nad Ziemią. Bezwzględna JDA rozpoczęła wojnę ze Spawlers – rewolucjonistami, którzy dążą do obalenia starego porządku. Ta wojna będzie z pewnością długa i okrutna

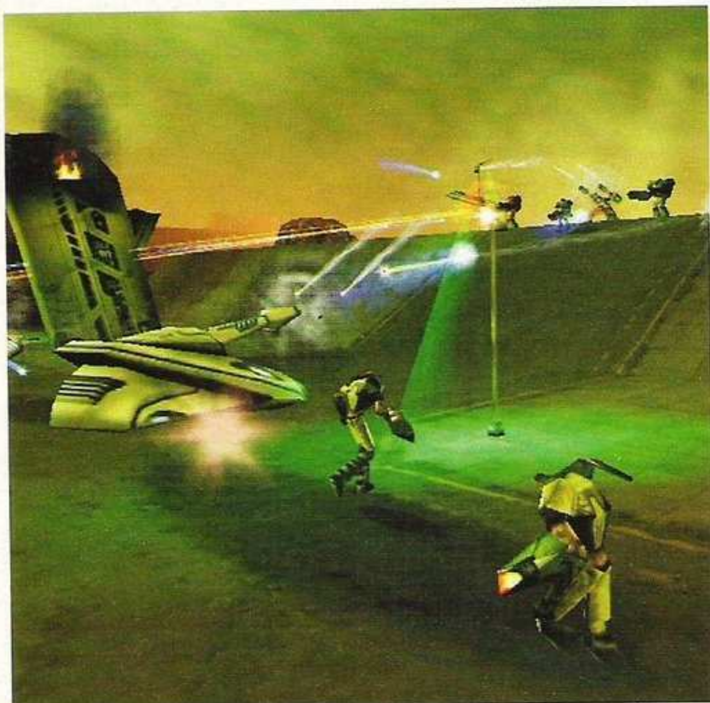
DARK REIGN 2 to nowy RTS wydany przez firmę ACTIVISION. Niestety, w niczym nie odbiega on od innych gier tego typu – nie zaskakuje nowymi pomysłami, czy zwrotami akcji. **Podobnie jak w TIBERIAN SUN, czy WARCRAFT, będziesz musiał rozbudowywać swoją bazę, konstruować coraz lepsze machiny wojenne, szkolić piechotę i eksploatować Taelon, przerabiany później w rafineriach.** Spoglądając na DARK REIGN 2, można się zastanawiać, czy twórcom strategii czasu rzeczywistego nie brakuje czasem pomysłów, bowiem prawie wszystkie nowe gry z tego gatunku są zaskakująco podobne do siebie.

Grafika w DR2 stoi na dość wysokim poziomie. Wojna pomiędzy JDA a Sprawlers toczy się w XXVI stuleciu na Ziemi, wśród ruin miast, w górach, na równinach, w deszczu, śniegu, burzy i mgle. Jednak choć pole bitwy możesz oglądać z kilku stron, a nawet na chwilę zrobić zbliżenie, nie zdołasz dowolnie zmienić kąta widzenia kamery, przybliżać jej i oddalać, jak to miało miejsce w GROUND CONTROL. **W grze doskonale oddano za to warunki atmosferyczne, a także zmieniające się pory dnia. Słońce regularnie odbywa wędrówkę po niebie, a pogoda może się nagle pogorszyć, co ma wpływ na poruszanie się oddziałów, a przede wszystkim na skuteczność rozpoznania.**



Gwardziści JDA wyglądają dość dziwacznie. Czyżby modyfikacja genetyczna? Z pewnością jednak posiadają całe kilogramy cybernetycznych wszczepów

Jeśli chodzi o sam przebieg gry, widać, że twórcy DARK REIGN 2 bardzo starali się urozmaicić zabawę. W czasie każdej misji będziesz więc mógł zobaczyć co najmniej kilka filmów, dzięki którym gra staje się bardziej dynamiczna i przyjemniejsza. Także same misje są dosyć ciekawe. Walka pomiędzy frakcjami nie ogranicza się do zwykłych starć i potyczek. Zadania, które otrzymasz, polegają m. in. na atakach na instalacje wroga, uwalnianiu więźniów, zdobywaniu magicznych artefaktów i nowych technologii wroga, przejmowaniu obiektów i misjach dywersyjnych. A jednak sam sposób rozgrywki jest jak najbardziej typowy. Po prostu większość zleceń polega na tym, aby jak najszybciej rozbudować swoją bazę, wyprodukować dużo jednostek,



Jak będzie wyglądać wojna w XXVI wieku? Być może wcale nie tak, jak przedstawiono to w DARK REIGN 2. Pewnie będzie to wojna na maczugi...



Jednostki JDA atakują zgrupowanie sił Spawlers. Wojna wymaga ofiar, zdobywania nowych technologii, a przede wszystkim pieniędzy



Na screenach efekty specjalne prezentują się niezwykle efektownie. Niestety, prawie wcale nie widać ich w grze, a wielka szkoda...



Starcia rozgrywają się w bardzo różnych sceneriach – począwszy od ruin miast, poprzez wilgotne dżungle, a skończywszy na lodowych pustkowiach

ominąć umocnienia przeciwnika i zmiażdżyć jego siły jednym, niespodziewanym atakiem. Taki sposób prowadzenia rozgrywki znasz już choćby z WARCRAFTA, czy TIBERIAN SUN. Do tego komputerowy przeciwnik nie jest zbyt przebiegły. Zazwyczaj działa w sposób, który znasz już z innych gier typu RTS. Najpierw ogranicza się do przeprowadzania sporadycznych ataków, które nie mają szans powodzenia, a główne siły trzyma i tak w okolicach swojej bazy. **Jego przewaga nie polega bynajmniej na doskonałym systemie Sztucznej Inteligencji, ale na fakcie, że ma on dużo więcej jednostek i umocnień, takich jak laserowe płoty i wieżyczki.** Jeśli chodzi o wojskowe instalacje, to twórcy DARK REIGN 2 znowu nie popisali się niczym nowym. Podobnie jak w dziesiątkach innych RTSów – najważniejszym budynkiem jest centrum dowodzenia. Obok niego możesz zbudować koszary, panele solarne dostarczające energię (swoją drogą ciekawe, jak mogą jej dostarczać, gdy wokół bazy szaleje zamieć śnieżna...), fabryki i instalacje produkujące różnorakie pojazdy bojowe i oczywiście rafinerie przetwarzające Taelon, z których wyjeżdżają Collectory, aby eksploatować złoża tego surowca.

W sumie DARK REIGN 2 jest jak najbardziej typową strategią czasu rzeczywistego. **Jedyną rzeczą w grze, która zaskakuje, jest muzyka. W doskonały sposób oddaje ona mroczny klimat rozgrywki.** Dość ciekawie wyglądają także tereny, na których rozgrywa się akcja gry. Widać także, że jeśli chodzi o wygląd jednostek używanych w grze, twórcy DR2 w bardzo dużym stopniu pozostali pod wpływem najsławniejszej bitewnej gry figurkowej WARHAMMER 40 000. **Wiele oddziałów przypomina bowiem jak żywo żołnierzy Imperium, Eldarów, Chaosu i kilku innych stron konfliktu z figurkowej strategii Games Workshop.**

Jak zatem można podsumować DARK REIGN 2? Z pewnością jest to dynamiczna i efektowna rozgrywka. Zabrakło tu jednak co najmniej kilkunastu świeżych pomysłów i dlatego nie będzie ona raczej konkurencją dla produktów takich, jak choćby GROUND CONTROL.



Gwardziści JDA to podstawowy typ oddziałów tej korporacji. Są w miarę szybcy, ale nie dysponują zbyt dużą siłą ognia



Oficjalna strona internetowa tej gry. Zawiera kilka informacji na temat DR 2, a także nieco gadżetów

GLADIATORZY PRZYSZŁOŚCI



Spawlers posiadają kilka podstawowych typów oddziałów. Najważniejsze z nich to Rumblers – oddziały wyposażone w ciężkie działka. Z kolei lekka piechota to Fiends. Żołnierze tych oddziałów przede wszystkim potrafią doskonale się maskować. Na początku gry można także produkować pancerne jednostki Go-go



JDA posiada wiele różnych rodzajów oddziałów. Najczęściej stosowane są oddziały Gwardzistów (Guardian). Kolejne najpopularniejsze typy wojsk to przede wszystkim latająca piechota – Enforcers, a także jednostki wspierające żołnierzy – Rovery. Właśnie takie oddziały otrzymujesz na początku gry



Tekst: Jacek L. Komuda

chase the express



Pancerny pociąg mknie przez mroźne pustkowia Rosji. W środku tajemniczy terroryści, Rycerze Apokalipsy, przetrzymują zakładników – francuskiego ambasadora wraz z rodziną. W innym wagonie znajduje się uzbrojona głowica nuklearna! Tymczasem po dachu pociągu biegnie samotny mężczyzna. Tym bohaterem jesteś ty!

CHASE THE EXPRESS to gra akcji z klimatem w stylu SYPHON FILTER, RESIDENT EVIL i filmów takich jak „Widmowy Express" czy „Liberator". Umiejętnie łączy ona elementy akcji, strzelanin i pościgów z ciekawym wątkiem przygodowym. Trzeba więc wykazać się spostrzegawczością i umiejętnością logicznego myślenia, pogłówkować trochę, jak ominąć pułapkę, otworzyć szyfrowy zamek, czy rozbroić bombę.

Bohaterem gry jest Jack Morton, porucznik U.S. Air Force. Jako jedyny z eskorty pociągu pozostał żywy po ataku terrorystów. Od niego zależy los zakładników. Na szczęście Jack ma przez cały czas łączność z kwaterą główną NATO, gdzie powstał sztab antykryzysowy. To stamtąd otrzymujesz rozkazy, podpowiedzi i plan pociągu. Reszta zależy tylko od twojego sprytu i sprawności bojowej. Musisz wiedzieć, że przestępcy w CHASE THE EXPRESS wcale nie są głupi i będziesz musiał sporo się namęczyć, aby wykonać swoje zadanie. **W grze przewidziano aż siedem różnych zakończeń, w zależności od tego, ilu zakładników udało ci się uratować.**

Na początku jesteś uzbrojony tylko w pistolet, ale w Blue Harvest (tak nazywa się ten pancerny pociąg) możesz znaleźć wiele różnych rodzajów broni (w sumie jest ich dziesięć). Jednak, aby wykonać zadanie, czasem będziesz musiał zrezygnować z używania wyjątkowo mocnych argumentów, na rzecz przekradania się tak, aby strażnicy cię nie zauważyli. W przeciwnym przypadku bandyci zabiją zakładników.

Podróż pociągiem z terrorystami to niewątpliwa przyjemność. Na szczęście w poszczególnych wagonach będziesz mógł znaleźć sporo „ciekawostek", które pomogą ci w walce z nimi. **Dzięki opcji „szukaj" w przedziałach, barach, łazienkach i schowkach możesz odnaleźć specjalistyczne narzędzia, apteczki i amunicję.**

Oprócz malowniczych strzelanin, skradania się i badania poszczególnych lokacji CHASE THE EXPRESS oferuje ekscytujące zagadki i układanki, jak chociażby rozbrajanie zapalnika głowicy atomowej. Gra naprawdę wciąga i potrzeba wiele czasu i skupienia, aby zakończyć ją we właściwy sposób (czyli tak, żeby Dobro znowu zwyciężyło). Twórcy programu uprzedzają jednak, że na poznanie wszystkich sekretów i ukrytych lokacji trzeba zarezerwować jakieś 50–60 godzin.





Rycerze Apokalipsy to niebezpieczne szumowiny. Nie dość, że nie chcą się poddać, to jeszcze strzelają



Grając w CHASE THE EXPRESS, czasami możesz zostać postawiony w wyjątkowo niezręcznej sytuacji



Tutaj znajduje się zapowiedź i kilka screenów z opisywanej gry. Niewiele informacji, ale zawsze lepsze to niż nic

PC | **PSX** | N64 | DC | A

Chase the Express
Strzelanina/Akcja

199 zł	SONY	1-2 graczy

• Wykorzystuje: Memory Card

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 5

(+) Świetna grafika oraz fabuła, 7 różnych zakończeń historii

(−) Bardzo wysoki poziom trudności

Gra dla wszystkich tych, którzy chcą zostać Stevenem Seagalem w filmie Liberator 2. **5**

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

TEAM BUDDIES

Oto pastisz w stylu South Parku. Wyśmiane są tu gry akcji – FPP, które polegają tylko na bezsensownym ganianiu i strzelaniu do siebie. Wyszydzona jest amerykańska telewizja, głupawe kreskówki i pacyfizm w stylu dzieci–kwiatów

Domki i drzewka wyglądają przepięknie, podobnie jak sprzęt, który spadł z nieba

Jak to miło znaleźć w paczce opancerzony transporter

Kraina spokojnych, miłujących pokój ludków jest rozległa i zielona. Jej mieszkańcy to Koleżkowie (Buddies), którzy żyją sobie wesoło i beztrosko. Nic, tylko zabawy i tańce. **Aż tu nagle na ziemię pada złowrogi cień. Wielki sześcian zawisł nad krainą i przesłania prawie całe niebo. Wypadają z niego jakieś dziwne paczki. Prezenty?** Naiwni Koleżkowie zaczynają przeszukiwać skrzynki i co w nich znajdują? Zabawki jakich w ich spokojnej i nudnej krainie jeszcze nie widziano. Pistolety maszynowe, granatniki i bomby. Raz, dwa – Koleżkowie bez zastanowienia zaczynają wypróbowywać te znaleziska. Na sobie nawzajem oczywiście. Co tu dużo mówić, zabawa spodobała się Koleżkom. W ciągu kilku dni w ich krainie zaczęły pojawiać się tajemnicze platformy, a z nieba spadło jeszcze więcej skrzynek. Koleżkowie odkryli, że prezenty zaniesione na te specjalne pola można łączyć ze sobą, żeby tworzyć jeszcze fajniejsze zabawki, takie, co to jeżdżą na gąsienicach i mają wielkie lufy. Wkrótce cała kraina zamienia się w wielki teatr wojny, gdzie podzieleni na zespoły Koleżkowie walczą... dla zabawy.

Małym kolorowym ludzikom nawet nie przyszło do głowy, że za tym wszystkim stoją ich sąsiedzi, Kanalie (Baddies), którzy znudzeni oglądaniem beznadziejnej telewizji, wymyślili sobie taką okrutną rozrywkę. Teraz obserwują poczynania nieświadomych tego Koleżków.

W grze TEAM BUDDIES dowodzisz jedną z grup Koleżków. Schemat rozgrywki wygląda następująco: zbierasz spadające z nieba paczki, zanosisz je na specjalne platformy, tam rozbijasz i wyciągasz ze środka broń i wyposażenie.

Od tego, ile paczek połączysz, zależy to, co wyciągniesz ze środka. Na początku są to pistolety maszynowe UZI i granaty. Jednak z czasem można skompletować wielolufowe karabiny, wyrzutnie rakiet i miotacze płomieni. Oprócz tego są czołgi, wozy pancerne, działa samobieżne, motocykle i inne pojazdy. **Żeby nie było monotonnie, możesz także szkolić zawodników i do drużyny dołączyć Koleżkę–Ninja, Koleżkę–Sapera, Koleżkę–Komandosa, Koleżkę–Szpiega, Cyborga, a nawet SuperKoleżkę.** Zasadniczo sterujesz jednym zawodnikiem, ale możesz przełączać się pomiędzy wszystkim członkami zespołu i wydawać im polecenia.

Musisz być szybki, bo twoi wrogowie nie śpią i też się uzbrajają. Kiedy masz już potrzebne zabawki, ruszasz na nieprzyjaciela, aby zabrać jego paczki. **Misje są różne, ale głównie chodzi o to, aby wyeliminować przeciwnika! I tak przez 32 poziomy w ośmiu miejscach na planecie zabawnych Koleżków.**

Jest także opcja walki wieloosobowej. Może w niej wziąć udział czterech graczy, każdy kontrolujący własny zespół. Oprócz klasycznego Zabij Wszystkich (Deathmatch) istnieją opcje: Dominacja, gdzie zbiera się punkty kontroli terytorium, Zdobycie Sztandaru (Capture the Flag), oraz Bomb–ball, czyli piłka nożna, gdzie piłką jest bomba!

Miłej zabawy!

Baśniowe pole walki nadaje się sam w raz do tego, aby na nim postrzelać



Na tej stronie znajduje się oficjalna zapowiedź gry, a także dużo ciekawych informacji i materiałów

PC	**PSX**	N64	DC	A

Team Buddies
Koleżkowie i Kanalie

199 zł	Sony	1-2 graczy

• Wykorzystuje Dual Shock

Grafika	Dźwięk	Frajda
4	4	4

+ Szalony pomysł i dużo ciętego humoru
− Język nie przystający do kreskówek. To nie jest gra dla dzieci!

To okrutna i śmieszna zarazem gra. Pomimo kolorowej grafiki – jest to gra dla dorosłych **4**

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

TEST

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC®
THE SHADOW OF DEATH™

Jeśli lubisz cykl HEROES OF MIGHT AND MAGIC, a jeszcze nie posiadasz części trzeciej, to SHADOW OF DEATH jest dla ciebie kuszącą propozycją

W odróżnieniu od poprzedniego dodatku – ARMAGEDDON'S BLADE – SHADOW OF DEATH jest samodzielną grą. **Znajdziesz w niej wszystkie oryginalne kampanie oraz pojedyncze scenariusze z H3: RESTORATION OF ERATHIA. Oczywiście są także nowe atrakcje: siedem ciekawych kampanii oraz prawie 40 scenariuszy, w tym kilkanaście zaprojektowanych z myślą o kilku graczach.**

Nie zabrakło również nowych przeciwników, tym razem spotkasz np. jeźdźców na dzikach, oraz edytora kampanii, który był już w H3: AB. Te dodatki nie dziwią – to standardowy element każdego rozszerzenia.

Na szczęście poza tymi typowymi, w H3: SOD znajdziesz także kilka oryginalnych rozwiązań. **Najciekawszym są łączone artefakty. Do ich stworzenia niezbędne jest skompletowanie kilku „zwyczajnych" przedmiotów, a następnie połączenie ich w jedną całość.** Moc, jaką mają te superartefakty, jest tak duża, że w wielu przypadkach decyduje o ostatecznym zwycięstwie danej strony. Dodatkowo cały czas otrzymujesz standardowe korzyści z przedmiotów składowych. Inną ciekawą nowością jest zwiększenie roli fosy i innych umocnień zamku. Teraz nie tylko spowalniają one jednostki wroga, ale także zadają im obrażenia. Jednak uważaj, gdyż jeśli nieopatrznie skierujesz tam swoją jednostkę, także na tym ucierpi.

Ostatnią istotną innowacją są nowe rodzaje terenów, np. Lucid Pools. Jeśli dojdzie do starcia na takiej ziemi, to zmieniają się warunki bitwy, np. wyrasta morale sił Dobra.

Główną wadą SOD jest brak losowego generatora map. Kiedy już ukończysz wszystkie kampanie i scenariusze, pozostanie ci szperanie po Sieci w poszukiwaniu nowych mapek lub żmudne tworzenie własnych. Niestety, te ostatnie są mało atrakcyjne, gdyż niewiele cię w nich zaskoczy.

Inna duża wada to brak miasta żywiołów – Conflux. Jednostki, które można było w nim zwerbować pojawiają się podczas gry jako przeciwnicy, ale samego zamku już nie ma.

W sumie w SOD zabrakło dwóch najciekawszych rozwiązań z poprzedniego dodatku – czyżby były to przygotowania do edycji GOLD zawierającej wszystkie ulepszenia z tych dwóch rozszerzeń? Bez nich gra traci na atrakcyjności, gdyż po pewnym czasie dostępne misje stają się nudne. Chyba że skusisz się jeszcze na dodatek ARMAGEDDON'S BLADE...



Jeśli chcesz, możesz walczyć nawet w chmurach. Musisz tylko pamiętać, że dla twojej armii wcale nie musi być to korzystne



Rozbudowa miasta stanowi jeden z głównych elementów każdej części HEROES OF MIGHT AND MAGIC



Aż nie chce się wierzyć, że w tak pięknej krainie toczą się tak krwawe wojny



Niezbyt ciekawa strona – poza kilkoma obrazkami i opisem superartefaktów niewiele tam znajdziesz



Tekst: Andrzej „Cwalineczka" Cwalina



Wizard's Well – na koniec dnia przywraca wszystkie punkty magii u bohatera, który go posiada



Armor of the Damned – na początku bitwy na wrogów rzucane są czary: Slow, Misfortune, Weakness, Curse



Ring of the Magi – wydłuża aż o 50 rund działanie czarów rzuconych przez bohatera !

Titan's Thunder – umożliwia rzucanie czaru Lightning Bolt za darmo

TEST

Flight Simulator
Private Pilot

Wśród lotniczych symulacji nie ma chyba bardziej znanego tytułu, niż FLIGHT SIMULATOR. Swoją popularność zawdzięcza on między innymi możliwościom rozbudowy i licznym dodatkom...



Samotny lot na wysokości trzech tysięcy metrów może okazać się fascynującym przeżyciem, pod warunkiem, że posiadasz akcelerator 3D



Lądowanie to najtrudniejsza część lotu. Na szczęście małe samoloty bardzo łatwo sprowadzić na ziemię i szybko oderwać od pasa startowego

Duża część tych dodatków tworzona jest przez miłośników programu i dostępna za darmo w Internecie. Istnieją jednak firmy, które zajmują się tym profesjonalnie. Ich produkty, w odróżnieniu od wielu udostępnianych za darmo, są doskonale dopracowane i nie sprawiają żadnych kłopotów.

Najbardziej znaną firmą tworzącą rozszerzenia do FLIGHT SIMULATORA jest amerykański Abacus. Jeden z najnowszych jego produktów to zestaw PRIVATE PILOT. **Znajdziesz tam 13 najpopularniejszych w USA lekkich samolotów cywilnych, scenerie Kansas, a także – przygotowane specjalnie do potrzeb nauki pilotażu – tereny Island Airpark.** Nowe samoloty to dwusilnikowe awionetki AeroStar 700, Beechcraft Baron 58 i Cessna 310 N oraz lżejsze jednosilnikowe Beechcraft Bonanza V–35, Cessna 152, Cessna 172, Diamond Katana, Glasair III, Mooney Ovation, Pilatus PC–12, Piper Malibu, Piper Saratoga II a także Cessna 150 Amphibian. Model lotu każdej z maszyn odwzorowano perfekcyjnie, zachowując cechy charakterystyczne dla danej konstrukcji. Na podobnie wysokim poziomie stoi strona graficzna zestawu. Modele samolotów posiadają wiele elementów ruchomych (klapy, stery, podwozie). Starannie odtworzono również wnętrza kabin.

W dodatku, oprócz nowych samolotów, otrzymujesz także zestaw lekcji obejmujących cały program kształcenia potrzebny do zdobycia licencji pilota cywilnego (w USA). Lekcje „praktyczne" wsparte są bardzo przejrzyście napisanym podręcznikiem. Wszystkie te materiały (podręcznik plus lekcje w symulatorze) pozwalają na szybkie opanowanie podstaw pilotażu, nawigacji oraz zasad poruszania się w przestrzeni powietrznej. Po ukończeniu kursu znaczenie skrótów VOR, NDB czy też ILS nie będzie już dla ciebie tajemnicą. **Poza tym na płycie CD ROM znajdziesz checklisty dla każdego z 13 samolotów, programy pomagające pilotowi w planowaniu przelotów (Pilot Tools), mapę sektora Chicago, program do nauki kodów Morse'a, oryginalne formularze planu lotu oraz wersje demonstracyjne programów firmy Dauntles.**

Podsumowując, PRIVATE PILOT jest kolejnym świetnym rozszerzeniem do FLIGHT SIMULATORA. Zawarte w nim materiały szkoleniowe wzbogacą twoje umiejętności, a kolekcja samolotów powiększy się o 13 doskonałych modeli. Niestety, chętni na zakup tego zestawu będą musieli poszukać go za granicą, bo w naszym kraju żaden dystrybutor nie uznaje tego typu oprogramowania za wystarczająco atrakcyjne.



PRIVATE PILOT, podobnie zresztą jak FLIGHT SIMULATOR, zaskakuje wielką dbałością o szczegóły otoczenia lotnisk i pasów startowych



Bardzo ciekawa strona poświęcona wszelakim dodatkom do gry Flight Simulator. Dużo screenów


PC | PSX | N64 | DC

Private Pilot
Dodatek do FLIGHT SIMULATORA

X | Abacus / Simviator | 1 gracz

Min: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D, Flight Simulator 2000;
Zal.: Pentium III 450 MHz,64MB RAM

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 5

(+) 13 perfekcyjnie opracowanych samolotów, dodatkowe materiały

(−) Dość wysoka cena, brak oficjalnego dystrybutora w Polsce

Świetna propozycja dla miłośników podniebnych wojaży i następców Ikara 5

Wario Land 3

Kolejny raz Wario zgubiła ciekawość. Kiedy po katastrofie swojego samolotu znalazł dziwną pozytywkę, musiał do niej zajrzeć...



Pod kwadratowymi cegiełkami kryją się złote monety

I stało się. Wario znalazł się w ogromnej pozytywce. A raczej w świecie uwięzionym w tej zabawce. **Jak to zwykle bywa, okazało się, że tylko Wario może uratować cukierkową na pierwszy rzut oka krainę. Dlatego właśnie musi odnaleźć pięć małych pozytywek i pokonać wielu strasznych wrogów.**

Trzecia część gry nie powinna zawieść miłośników poprzednich przebojów. W WL3 czeka bowiem dużo wyzwań i trudnych przeciwników. Musisz przejść przez 25 rozległych lokacji, w których przeciwnicy zmieniają się także w zależności od pory dnia. Zdobycie wszystkich kluczy, które otwierają skrzynki i pozwalają przejść do następnego etapu naprawdę nie jest łatwe, bo będzie ci w tym przeszkadzać wielu najróżniejszych przeciwników. **Wario może zostać zmieniony przez z nich w wampira lub stać się niewidzialnym, a nawet przeobrazić się w zielonego i paskudnego zombie! Jednak te zmiany możesz wykorzystać także do wykonania zadania, jeśli tylko uruchomisz swoje szare komórki.** Dobrej zabawy wystarczy więc na dłuuugie godziny. Jest jednak pewne ale... Największe zastrzeżenia budzi nie gra, ale polska instrukcja. **Podczas, gdy w wersji angielskiej jest to gruba książeczka z obrazkami, my dostaliśmy kilka zapełnionych słabo czytelnym druczkiem kartek, gdzie była też instrukcja do 4 innych gier.** Czyżby pomyłka? A może o polskiego gracza nie trzeba dbać?



PC	PSX	GBC	DC	A

Wario Land 3
Platformówka w Pozytywce

152 zł	Nintendo	1 gracz

• Wykorzystuje Game Boy Color

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 4

☺ Rozległe poziomy, konieczność używania szarych komórek

☹ Bardzo zła polska instrukcja

Wario w świecie pozytywki. Dobrej zabawy wystarczy na wiele godzin — **4**



A masz, masz „bzydki kólicku". Nie trzeba było zaczynać z Wario!



Wario Wampir musi zdobyć klucz do kuferka. Trudne zadanie



A oto Wario Grubasek. Wszystko przez to jedzenie pączków

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

Gry Tygryska

Jeśli chcesz mieć chwilę odpoczynku od młodszego brata (albo siostrzyczki), uruchom mu GRY TYGRYSKA. Gwarantujemy, że maluch będzie miał zajęcie przez co najmniej kilka godzin

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy MARKSOFT możecie wygrać GRY TYGRYSKA! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 3 VIII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pyt: Jakie (wymień co najmniej 3) gry znajdują się w GT?



Pod każdą z tych zabawek ukryta jest gra. Wystarczy tylko kliknąć

GRY TYGRYSKA to rodzaj zabawy rodzinnej. Główny ekran przedstawia pokój tytułowego kociaka. **Znajduje się tu pełno zabawek – misiów, klaunów, jest i gadająca papuga, jakieś kręgle, modele samolotów i statków – innymi słowy wszystko to, co zazwyczaj zalega w dziecięcych pokoikach.** Teraz wystarczy najechać kursorem na jedną z zabawek i sprawdzić, jaka gra kryje się pod nią. Jak widać, obsługa programu jest naprawdę prosta i nie sprawia właściwie żadnych trudności. Brakuje tylko opisów, dzięki którym od razu byłoby wiadomo, gdzie mieszczą się jakie gry. Gdy pierwszy raz uruchomisz program, będziesz musiał po prostu wodzić myszką i klikać na chybił trafił. W dodatku, jeśli akurat wybierzesz grę, której nie znasz, nie znajdziesz nigdzie jej reguł. I znowu pozostaje metoda prób i błędów. Chyba, że wymyślisz własne zasady gry. A co dokładnie kryje się w pokoju TYGRYSKA? **Są to znane chyba wszystkim zabawy planszowe: Chińczyk, gra „w statki", warcaby i pchełki.** Można też pobawić się w przechodzenie labiryntu, uruchomić PacMana, Czarnego Piotrusia i wiele innych (w sumie dziesięć). Wielkim atutem gry jest piękna grafika, śliczne projekty zabawek i ładnie dobrane kolory. Ponadto gra została spolonizowana i Tygrysek pięknie mówi po polsku.

GRY TYGRYSKA można polecić wszystkim maluchom, choć tak naprawdę mogą się w nie bawić całe rodziny (z babciami włącznie).

PC	PSX	N64	DC	PL

Gry Tygryska
Zabawa Rodzinna

49 zł	Silcom / Marksoft	1 gracz

• Min: Pentium 133 MHz, 32 MB RAM; Zal.: Pentium 200 MHz, 64 MB RAM

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 5

☺ Ładna grafika, perfekcyjne udźwiękowienie gry

☹ Brak opisów, które ułatwiałyby grę

Wspaniała rozrywka dla maluchów, a także całych ich rodzin, z babciami włącznie — **5**



Niestety, w grze brakuje podpisów... Pozostaje tylko zgadywanka



Wydawałoby się, że GRY TYGRYSKA są bardzo proste, a jednak wciągają!



Jeżeli gra jest za trudna, to w każdej chwili możesz uzyskać pomoc

Tekst: Maciej „Szary płaszcz" Jurewicz




Hopsiup, tralala. Teraz króliczek odniósł sukces. Właśnie zmienił się w... księżniczkę?

Nie, nie, to nie jest żadna pomyłka. Ta gra naprawdę tak wygląda: czarne tło i biała linia, po której chodzi królik. To nie jest błąd w druku, ani jakiś żart

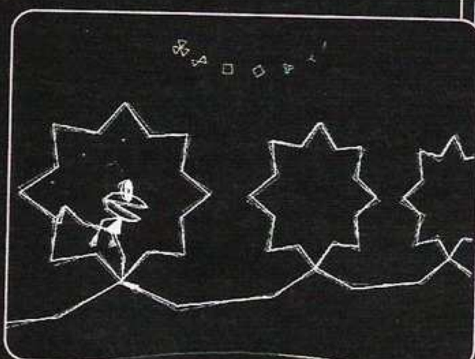
Jak widać, estetyka gry VIB RIBBON przypomina rysunki tworzone przez małe, naprawdę małe dziecko. **Cała gra polega na sterowaniu królikiem (o dźwięcznym imieniu Vibri), który spaceruje po białej linii (kresce, nitce?). Życie twojego małego przyjaciela byłoby może prostsze, gdyby nie miał on słabości do muzyki. Lubi sobie jednak posłuchać chwytliwych piosenek.** To jednak nie wpływa dobrze na stan terenu, po którym wędruje Vibri. Na jego trasie pojawiają się wówczas różne pułapki: góry, pętle i zębate doły. Cała zabawa polega na tym, aby w odpowiednim momencie wcisnąć właściwy przycisk i skutecznie ominąć pułapkę. **Na wytrwałych „wciskaczy" czekają nagrody. Jeżeli idzie ci dobrze, wdrapujesz się po szczeblach drabiny ewolucji (możesz zostać np. aniołkiem lub dostać uroczą koronę). Jeśli jednak zrobisz kilka błędów, królik zamienia się w żabę, następnie w dżdżownicę, a później jest „game over".**

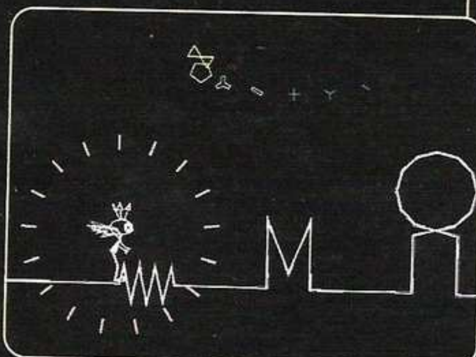
Jak widać, nie można powiedzieć, że gra ma jakąś zachwycającą fabułę, czy nieliniowy scenariusz. Grafika również nie zachwyca. Albo mówiąc inaczej – obecności grafiki nie stwierdzono. Oprawa dźwiękowa jest dość specyficzna, gdyż w trakcie gry można uruchomić dowolny CD z muzyką ... i to ona właśnie będzie dyktowała tempo gry. W jaki sposób? Otóż wszystko zależy od utworu. Jeśli jest on szybki – akcja w grze przyspiesza, odległości między przeszkodami stają się coraz krótsze. W ten sposób VIB RIBBON ma w sumie nieskończoną ilość plansz. **Do gry dołączono CD z sześcioma utworami, ale jeżeli będziesz chciał zobaczyć, jak króliczek męczy się przy piosenkach Britney Spears lub Rammstein, to na pewno możesz mu zafundować taką przyjemność.**

Może się więc wydawać, że VIB RIBBON to zupełna pomyłka, albo żart. Co to ma być? A jednak gra stała się bardzo popularna. Nie wiadomo oczywiście, czy VIB RIBBON odniesie sukces w Polsce, Europie czy Stanach Zjednoczonych. Ale gra powstała w Japonii (bo niby gdzie miałaby powstać) i jest skierowana do małych Japończyków. Właśnie tam odniosła niesamowity sukces, a nawet więcej. Ludzie zwariowali na punkcie VIB, a niektórzy wpadli nawet w histerię (bo nie mogli dostać własnej kopii ukochanej gry). Czy u nas ktokolwiek tak żywiołowo zareaguje na ten eksperyment?

Na pewno duży wpływ na sukces tej gry ma fakt, że jej ojcem jest Masaya Matsuura, który jest twórcą sławnego PARAPPA THE RAPPER i UM JAMMER LAMMY. W tych przebojach muzyka także odgrywała bardzo ważną rolę, jako że pomagałeś młodym rysunkowym muzykom w zdobyciu szczytów w branży.

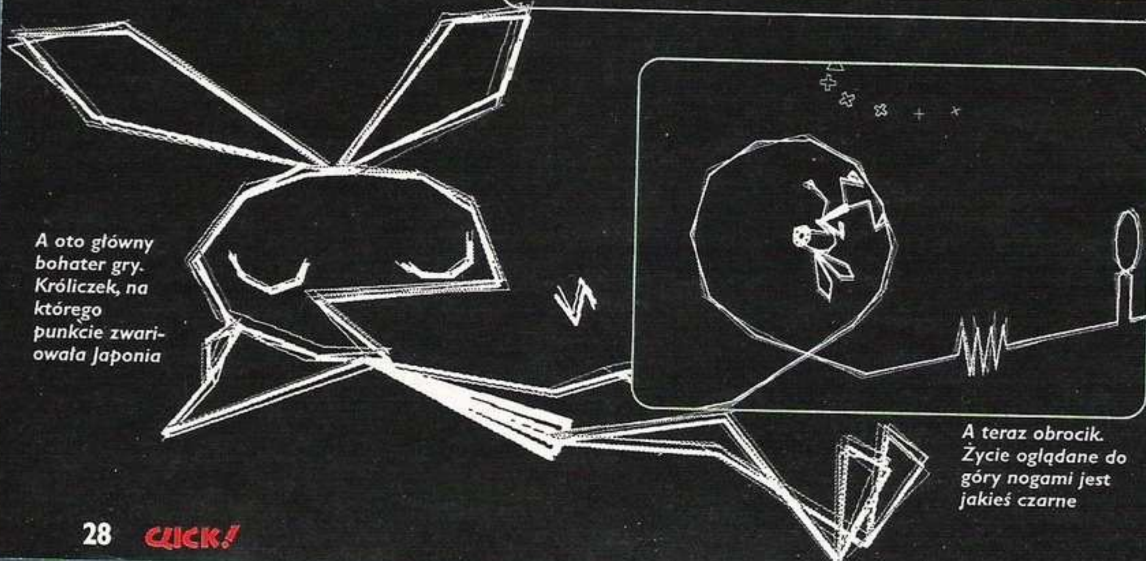
Musisz również pamiętać, że w Japonii ukazuje się bardzo dużo gier na konsole. Kolejni produceni wykorzystują podobne pomysły. Brakuje czegoś świeżego i oryginalnego. Ale nic straconego, teraz pojawił się śmieszny królik ze swoją malowaną kredą linią. Ciekawe, czy i w Polsce gracze zwariują na jego punkcie? I czy przed sklepami będą ustawiać się kolejki?


Kreskowaty teren w grze także lubi muzykę i faluje w jej rytm


No tak. Teraz gorszy orzech do zgryzienia. Trzy dołki, ryjek i obręcz na lwa



Na tej stronie możesz posłuchać muzyki z gry i przeczytać, o czym śpiewają króliczki w VIB RIBBON


A oto główny bohater gry. Króliczek, na którego punkcie zwariowała Japonia

A teraz obrocik. Życie oglądane do góry nogami jest jakieś czarne

PC | **PSX** | N64 | DC | A

Vib Ribbon
Przygody Kanciastego Króliczka

199 zł	SONY	1 gracz

• Wykorzystuje Memory Card

Grafika 4 | Dźwięk 5 | Frajda 4

+ Możliwość umieszczenia w grze dowolnej własnej muzyki
− Wyjątkowa schematyczność rozgrywki, chyba zbyt oryginalny pomysł

To dziwna gra. Z pozoru prosta, pozbawiona grafiki, a jednak jest w niej coś wciągającego

4

Kontrolery od środka...

Joysticki i pady stały się niezbędnym wyposażeniem komputera do gier i konsoli. Zabawa bez nich byłaby po prostu koszmarem

Krzyż i „grzybki"

Sterowanie postacią lub pojazdem w grze odbywa się dzięki specjalnemu przyciskowi (tzw. D–Pad), który – ze względu na układ kresek symbolizujących kierunki – nazywany jest krzyżem. Zamontowane w przedniej części przyciski, tzw. grzybki, mają podobne zastosowanie jak dodatkowe joysticki. Najczęściej wykorzystuje się je w symulatorach, jako stery kierunku

Czujniki optyczne

W nowoczesnych padach rolę mikrostyków przejęły czujniki wykrywające ruch, podobne do stosowanych w myszach. Dzięki dużej wytrzymałości elementów optoelektronicznych pad jest bardziej odporny. W normalnym kontrolerze wraz ze zużyciem się styków pad stawał się coraz mniej precyzyjny, ale dzięki zastosowaniu elementów działających na zasadzie fotokomórki udało się znacznie przedłużyć jego żywotność



Mini-Joystick

Niektóre pady posiadają jeden lub dwa dodatkowe kontrolery. Ich rola jest bardzo różna, zależnie od uruchomionej gry. Dodatkowe joysticki są w pełni programowalne, dlatego liczba ich zastosowań jest wprost nieograniczona. W wyścigach samochodowych możesz przypisać im funkcję pedału gazu i hamulca lub przełącznika zmieniającego widok zewnętrzny

Przyciski

Każdy pad wyposażony jest w zestaw przycisków. W zależności od modelu ich liczba wynosi od czterech aż do kilkunastu. Zazwyczaj cztery lub sześć z nich umieszczonych jest w zasięgu prawego kciuka. Dodatkowe przyciski montuje się zwykle z przodu pada, tak aby można było obsługiwać je przy pomocy palcy wskazujących. Niektóre pady posiadają specjalny przycisk, tzw. Shift – jego wciśnięcie powoduje zmianę funkcji przypisanych poszczególnym przyciskom

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy MICROSOFT możecie wygrać dwa rewelacyjne pady! Wystarczy, że odpowiesz poprawnie na pytanie: do jakich portów w komputerze można podłączyć joystick? Nagrody rozlosujemy pośród osób, które do 3 sierpnia 2000 r. prześlą na adres redakcji odpowiedź wraz z kuponem konkursowym.



Hatswith

Zwany po polsku „grzybkiem" lub „kapturkiem" – jest to dodatkowy przełącznik mający postać miniaturowego joysticka lub krzyża. Zależnie od typu „grzybek" może zawierać cztery lub osiem przełączników. Jego zastosowanie jest w pełni programowalne, ale najczęściej wykorzystuje się go w symulatorach – jako przełącznik widoków z kabiny (jako tzw. viewpoint)

System Force Feedback

Jest to technologia siłowego sprzężenia zwrotnego. W podstawce joysticka zamontowane są dwa silniki, które zależnie od sytuacji generują drgania drążka. Dzięki temu możesz odczuć, po jakiej powierzchni w grze właśnie się poruszasz, turbulencje czy zderzenie z przeszkodą. Zazwyczaj można samodzielnie wyregulować siłę drgań, zależnie od preferencji gracza

Drążek

To podstawowy element każdego joysticka. Jego zasada działania jest analogiczna do funkcjonowania krzyża w gamepadzie. Wychylenie drążka powoduje wygenerowanie stosownego sygnału elektrycznego, a w konsekwencji reakcje postaci czy pojazdu na ekranie komputera.
Na górnej części drążka umieszczony jest grzybek oraz przyciski. Ich liczba jest zależna od konkretnego modelu, zazwyczaj nie przekracza jednak czterech

Przepustnica

Jest to specjalny, dodatkowy kontroler, mający postać suwaka lub pokrętła zamontowanego z boku podstawy joysticka. Podstawową rolą przepustnicy jest kontrola ciągu w symulatorach lotniczych, jednak w większości modeli można przypisać jej inną rolę, np. gazu lub przełącznika widoków

Podstawa

Całość elektroniki joysticka umieszczona jest w jego podstawie. Na niej także umieszcza się przepustnicę oraz dodatkowe, programowalne przyciski. Dolna część podstawy posiada gumowe przyssawki umożliwiające przymocowanie całego urządzenia do stołu czy blatu biurka

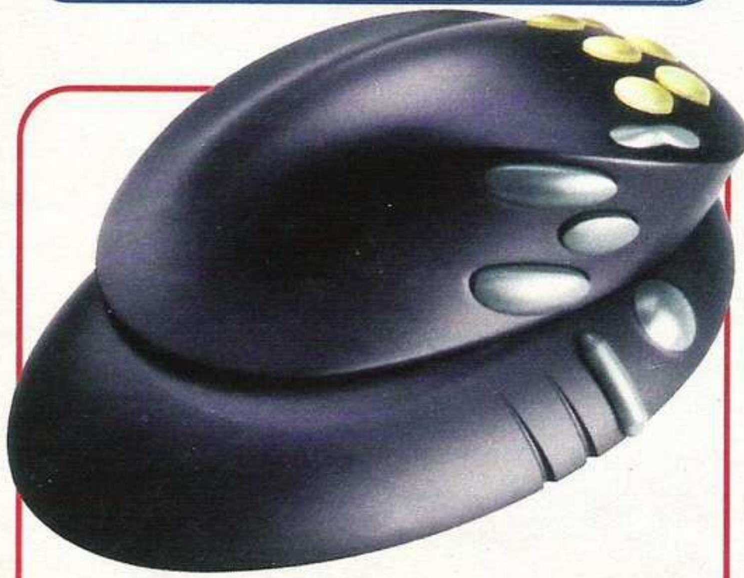
Tekst: Krzysztof Adamczyk; Ilustracje: H.Kolodziejczyk

SZTUKA KONTROLOWANIA
czyli pady, uniki i pochyły



WingMan ThunderPad na tle konkurencji prezentuje się raczej skromnie

Historia kontrolerów do gier jest równie długa jak historia samych gier. Pierwsze modele joysticków i gamepadów podłączane do konsol i ośmiobitowych komputerów były bardzo prymitywne i niewygodne, a co gorsze, po kilkunastu godzinach intensywnego grania rozlatywały się w ręku...



Microsoft SideWinder Strategic Commander to specjalny manipulator do gier strategicznych

Współczesne kontrolery prawie wcale nie przypominają modeli sprzed kilkunastu lat. Kruchy plastyk uformowany w coś, co na pierwszy rzut oka przypomina ustawiony pionowo patyk, zastąpiły skomplikowane konstrukcje wykonane z wysokiej jakości tworzywa. Pierwsze kontrolery posiadały tylko jeden przycisk, najczęściej służący do oddawania strzału. Później pojawiły się modele z dwoma i czterema klawiszami, obecnie ich liczba potrafi sięgać nawet kilkunastu.

Jak to działa?

Pierwsze joysticki miały bardzo prostą konstrukcję, ich zasada działania opierała się na czterech mikrostykach, które zwierały i rozwierały się w zależności od wychylenia drążka. Sygnały ze styków były odbierane binarnie, jako 0 lub 1, podobnie jak naciśnięcie klawisza na klawiaturze. Dlatego intensywność wykonywania danego manewru w grze zależała od czasu wychylenia drążka w określonym kierunku. Jeśli postać na ekranie musiała poruszać się cały czas w lewo, wystarczyło trzymać drążek przechylony w stosowną stronę, co powodowało zwarcie odpowiednich styków. Aby zatrzymać postać, musiałeś zwolnić drążek, a specjalne sprężyny umieszczały go w pozycji neutralnej, zwalniającej wszystkie styki. Takie przenoszenie sterowania było wystarczająco precyzyjne do obsługi platformówek, jednak zupełnie nie sprawdzało się w bardziej skomplikowanych grach, takich jak symulatory lotu. Specjalnie dla tego typu gier opracowano joysticki analogowe. Ich konstrukcja opiera się na rezystorach zmieniających swoją

INFO

Ile to kosztuje?

Za przyjemność grania supersprzętem trzeba sporo zapłacić. Im bardziej rozbudowany kontroler, i im posiada więcej funkcji, tym bardziej rośnie jego cena. Również za produkty markowe zapłacisz nawet dwa razy więcej niż za ich dalekowschodnie odpowiedniki, ale masz wtedy gwarancję doskonałej jakości.

JOYSTICKI	
Genius Flight 2000 F12	33,00 zł
Logitech Dexxa	49,00 zł
Logitech Wingman Attack	86,00 zł
Logitech Wingman Ext. Digital 3D	170,00 zł
Microsoft Sidewinder FF Pro	525,00 zł
Saitek Cyborg 3D	210,00 zł

GAMEPADY	
Logitech Dexxa	29,00 zł
Logitech Wingman Thunder	43,00 zł
Microsoft SideWinder	122,00 zł
Saitek Pad X6-33M	122,00 zł

oporność pod wpływem wychylenia drążka. Zainstalowany na komputerze sterownik, odczytując zmianę oporności na rezystorze, określał siłę, z jaką nastąpiło wychylenie drążka i przekształcał to na odpowiedni manewr na ekranie komputera. Dzięki temu sterowanie samolotem stało się o wiele bardziej realistyczne. Wadą tego rozwiązania było dosyć szybkie zużywanie się oporników, które po dłuższej rozgrywce nie przyjmowały wartości zerowej w pozycji neutralnej. Problem rozwiązano poprzez zamontowanie dodatkowych oporników, po jednym dla każdej płaszczyzny. Miały one postać pokręteł umożliwiających ręczne wyregulowanie pozycji zerowej joysticka. Obecnie do odczytywania impulsów wysyłanych przez gracza coraz więcej kontrolerów używa elementów optoelektronicznych, działających na zasadzie fotokomórki. Pozwala to zminimalizować zużywanie się czujników oraz poprawić precyzję sterowania.

G–Sensor

Najnowszą metodą sterowania, zastosowaną na razie w nielicznych padach, jest czujnik wykrywający przechyły kontrolera. Do tej pory stosowano go jedynie w hełmach Virtual Reality, gdzie umożliwiał rozglądanie się postaci w grze poprzez ruchy głowy gracza. Sterowanie G–Sensorem jest bardzo proste: zamiast wciskać krzyżyk, np. w lewą stronę, po prostu przechylasz cały pad. Intensywność manewru zależna jest od stopnia pochylenia kontrolera. Pozwala to o wiele bardziej wczuć się w grę niż przy użyciu zwyczajnego pada.

Gdzie to podłączyć

Pierwotnie wszystkie joystiki porozumiewały się z komputerem poprzez port gier (Game Port). W starszych komputerach znajdował się on na wyprowadzeniach kontrolera Multi I/O, zazwyczaj obok portu szeregowego. Identyczne złącze znajduje się na każdej karcie dźwiękowej, gdzie połączone jest ze złączem Midi (Game/Midi Port), służącym do podłączania instrumentów muzycznych. W zamierzchłych czasach można było spotkać specjalne karty wyłącznie do obsługi kontrolerów, tzw. Game Card. Po umieszczeniu takiej karty w złączu ISA można było korzystać z dwóch portów gier. Obecnie coraz więcej kontrolerów wykorzystuje uniwersalny port szeregowy (USB), co ogranicza potencjalny krąg odbiorców, bowiem aby korzystać z dobrodziejstw USB, należy posiadać stosunkowo nową płytę główną i Windows 98 lub 95 wersję OSR 2 (starsze okienka nie potrafią obsługiwać tego standardu). Ogromną zaletą USB jest zaś szybki transfer oraz błyskawiczna instalacja bez potrzeby wyłączania komputera i przeładowywania systemu.



WingMan Extreme Digital 3D to joystick XXI wieku. Posiada aż 7 przycisków oraz obrotową rękojeść



WingMan Gamepad Extreme to propozycja dla tych, którzy zamiast joysticka preferują gamepada



Microsoft SideWinder Force Feedback 2 jest bardzo eleganckim joystickiem z systemem Force Feedback. Ta konstrukcja przetrzyma wiele godzin grania

Microsoft SideWinder Game Pad Pro USB

Microsoft, oprócz dostarczania coraz to nowszych wesji systemów operacyjnych, zajmuje się także produkcją gier i kontrolerów. SideWinder GamePad z wyglądu przypomina bumerang, niestety, nie nadaje się do rzucania ze względu na zbyt krótki (2 metry) do tego typu zastosowań kabel. Pad Microsoftu należy do nowej generacji kontrolerów, przeznaczonych wyłącznie dla komputerów wyposażonych w port USB. Dzięki temu montaż urządzenia jest niesamowicie prosty: uruchamiasz komputer, umieszczasz wtyczkę w odpowiednim gnieździe i po instalacji sterowników możesz zacząć grać. SideWinder potrafi pracować zarówno w trybie „normalnym" – cyfrowym, jak i w analogowym, w którym np. stopień przechyłu samolotu zależny jest od siły z jaką naciskasz „krzyż". Pad posiada osiem programowalnych przycisków, z których sześć umieszczono tradycyjnie po prawej stronie, a pozostałe dwa znajdują się z przodu – podobnie jak w kontrolerze do PlayStation. Dziewiąty przycisk, po lewej stronie, pełni rolę klawisza Shift i – podobnie jak klawiaturowy odpowiednik – służy do zmiany roli przypisanej pozostałym klawiszom. Dzięki temu prostemu rozwiązaniu pad może obsługiwać aż szesnaście funkcji. Jest wygodny w obsłudze, krótkiego przyzwyczajenia wymaga jedynie ułożenie krzyża, w którym kierunki obrócone są lekko w prawo.

Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia: materiały promocyjne producentów; Ilustracje: H.Kolodziejczyk

Montaż wideo
jak to zrobić w domu?



Domowe kamery korzystają z wielu systemów zapisu (np. VHS, S-VHS, Video 8, Hi8 czy Digital8). Najlepszą jakość zapewnia zapis cyfrowy oraz Hi8 i S-VHS

Na wakacje zabrałeś kamerę wideo. Wracasz do domu i przegrywasz film, żeby znajomi mogli podziwiać twoje letnie dokonania... Stop, poczekaj! Może warto stworzyć coś ciekawszego niż dotychczasowe nagrania?

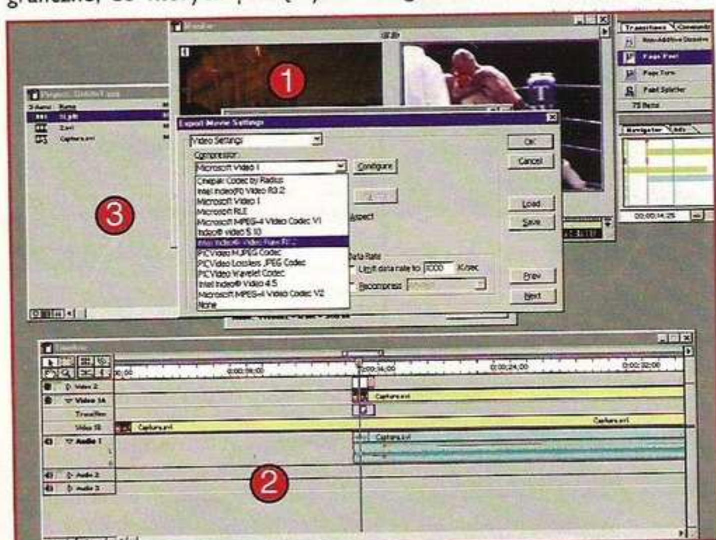
Komputer może być świetnym narzędziem do montażu obrazu wideo. Oczywiście, aby cokolwiek zrobić, musisz mieć możliwość wprowadzenia do domowego PC sygnału wideo oraz nagrania gotowego dzieła na magnetowid. Co prawda profesjonalne zestawy do montażu kosztują majątek, ale do zabawy nie trzeba aż tak wiele.

Dla amatorów

Większość domowych komputerów posiada standardowe karty graficzne, do których podłączysz jedynie monitor. To dla ciebie stanowczo za mało. Po pierwsze musisz jakoś przesłać do komputera obraz z kamery lub magnetowidu. Najprostszym rozwiązaniem jest karta tunera TV – korzystasz wtedy z kabla antenowego. Możesz użyć też wejścia wideo („cinch") lub złącza S-VHS dostępnego w droższych modelach – uzyskasz wtedy lepszą jakość zgrywanego filmu. Korzystając z oprogramowania karty TV zwykle zapisujesz filmy na dysku twardym.

Teraz zajmijmy się sposobem przesłania obrazu z komputera do magnetowidu. W najlepszej sytuacji są posiadacze kart graficznych z wyjściem TV – dzięki niemu mogą podłączyć do PC magnetowid. Co prawda jakość obrazu nie będzie oszałamiająca, ale do celów domowych wystarczy. Pozostali amatorzy wideo muszą albo zmienić kartę graficzną, albo zaopatrzyć się w specjalny przetwornik sygnału. Takie urządzenie oferuje poza wyjściem TV także złącza wideo oraz S-VHS.

Jeśli już możesz zrzucać filmy na dysk komputera, a następnie je zapisywać z powrotem na kasecie magnetowidu, pora zająć się właściwym montażem wideo. Pod tym pojęciem kryje się całe mnóstwo czynności. Wyobraź sobie, że sfilmowałeś, jak twoja nieznośna młodsza siostra poślizgnęła się na skórce od banana. Sam upadek jest wystarczająco zabawny (dla ciebie, nie dla niej), ale gdybyś tak dodał do tego np. odgłos przewracających się rupieci – to dopiero scena! Albo inna sytuacja – skaczesz do basenu z trampoliny, tylko że... wyszedł ci dopiero czwarty skok. Jeśli po prostu wytniesz nieudane sceny, nie będzie to zbyt ładnie wyglądało. Jak widzisz, w swoich filmach znajdziesz sporo rzeczy, które chciałbyś zmienić lub elegancko usunąć. Do tego właśnie służy montaż.



Adobe Premiere tylko pozornie wydaje się skomplikowany. Jednak już po chwili bez problemu odróżniasz okno podglądu (1) od okna projektu (2) i zbioru dostępnych fragmentów filmów i dźwięków (3)

Jak to zrobić?

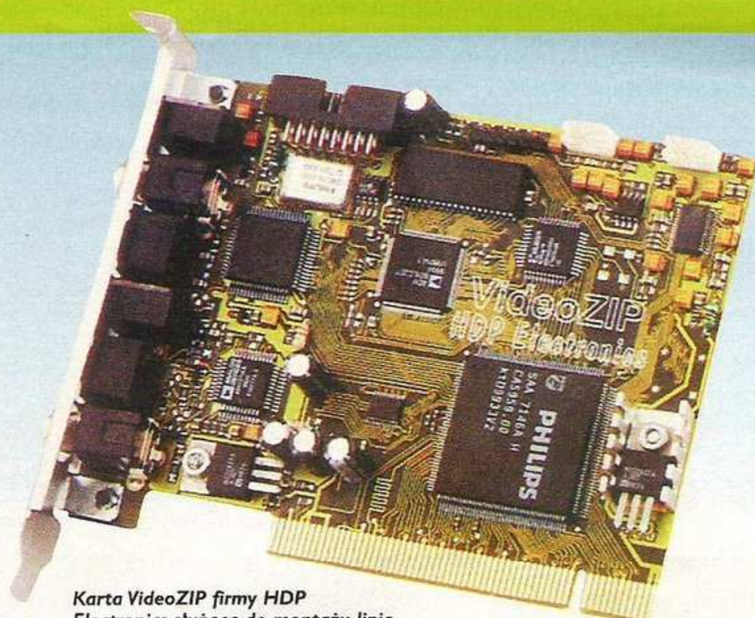
Po pierwsze potrzebujesz zgrać film na dysk komputera. Pamiętaj, że wideo zajmuje bardzo dużo miejsca! Aby uniknąć całkowitego zapchania dysku, sprawdź, w jakim formacie możesz nagrać obraz. Część programów dostarczanych z kartą obsługuje jedynie niekompresowany format AVI, co praktycznie uniemożliwia sensowną pracę (chyba, że masz gigantyczny dysk twardy). Ideałem są karty potrafiące kodować obraz (np. w standardzie MPEG). Powstałe pliki są wtedy znacznie mniejsze. Oprócz tego możesz skorzystać ze specjalnych programów, udających „komputerowy magnetowid", np. Virtual Dub. Wtedy kompresją filmu zajmuje się oprogramowanie – ta metoda wymaga silnego procesora. Obojętnie w jaki sposób będziesz zgrywał obraz do pliku, pamiętaj, aby robić to w częściach. Łatwiej ci będzie zapanować nad krótkimi fragmentami, niż szukać w 40 minutowym filmie wybranego kawałka. Jeśli chcesz przy okazji montażu dokonać pełnego dubbingu (czyli pozbyć się całkowicie oryginalnego dźwięku, zastępując go np. muzyką), możesz zrzucić na dysk sam obraz – pliki będą jeszcze mniejsze.

Pozostając przy dźwięku – możesz dokonać montażu samego obrazu, wygenerować film i dopiero dołożyć dźwięk, nagrywając ostateczną wersję już na magnetowid – ten sposób jest dobry, gdy np. przygotowujesz krótki film z wakacji z grającą w tle muzyczką. Jeśli jednak chciałbyś uzyskać profesjonalne efekty, musisz nagrać na komputerze (jako pliki

NA DOBRY POCZĄTEK...

CLICK! CLICK! CLICK!

Korzystając z Adobe Premiere i dowolnego programu graficznego możesz przygotować oryginalną animację na początek swojego filmu. Powyższy fragment powstał z dwóch obrazów i efektu „lens flare"



Karta VideoZIP firmy HDP Electronics służąca do montażu liniowego pozwoli ci trochę poeksperymentować z obrazem

WAV) wszystkie dźwięki i odgłosy, które mają być użyte. Jest to męczące, ale wtedy w pełni panujesz nad całym nagraniem.

Narzędzia, narzędzia...

Jednym z popularniejszych programów do nieliniowego montażu wideo jest Adobe Premiere. Jego największą zaletą są między innymi stosunkowo nieduże wymagania sprzętowe – wystarczy nawet Pentium II 350 MHz. Adobe Premiere oferuje praktycznie większość efektów znanych ze studia TV. Możesz więc łączyć ze sobą kilka filmów, stosując wyszukane triki, takie jak przenikanie, rozwijanie się lub pojawianie obrazu. Film może być poddany działaniu różnych filtrów, dzięki czemu uzyskasz np. efekt starej, czarno–białej taśmy! Oczywiście nie mogło zabraknąć możliwości nakładania ruchomych tytułów, czy łączenia filmu z grafiką (np. zeskanowanymi zdjęciami z wakacji).

Poza tymi zaletami Adobe Premiere ma też pewne wady. Po pierwsze, nie pracuje w czasie rzeczywistym, to znaczy, że aby zobaczyć efekt swojej pracy, musisz poczekać, aż program wygeneruje film. Po poprawieniu błędów... ponownie czekasz na efekt. Po drugie, ponieważ wszystkie operacje dokonywane są na dysku, musi on mieć naprawdę dużą pojemność (chyba, że wybierzesz niską rozdzielczość filmu).



Jeden z efektów uzyskanych przy pomocy Adobe Premiere: nowe ujęcie wypycha stare, spadając z góry

Drożej i lepiej

Jeśli chcesz uzyskać lepsze efekty, musisz kupić bardziej skomplikowany sprzęt. W jego skład wchodzi jedna lub kilka kart, wyposażonych w wejścia i wyjścia audio/video w kilku standardach wraz z oprogramowaniem. Zadaniem karty jest nie tylko przechwycić sygnał z kamery lub magnetowidu, ale także później przesłać go z wysoką jakością do magnetowidu nagrywającego film. Dobre karty potrafią kompresować obraz, a nawet sterować podłączonym do nich magnetowidem. Są to jednak bardzo drogie urządzenia. Dołączone do zestawu oprogramowanie zwykle oferuje podobny zestaw funkcji, co wspomniany Adobe Premiere. I jeszcze jedna ważna rzecz – niektóre zestawy do montażu liniowego mogą współpracować z kilkoma źródłami sygnału. Pozwala to dokonywać nagrania w czasie rzeczywistym, wybierając potrzebne ujęcia z jednej bądź drugiej taśmy.

Jeśli chciałbyś zająć się profesjonalnym montażem, musisz liczyć się ze sporymi wydatkami. Najprostsze zestawy do montażu liniowego kosztują co najmniej 900 złotych. Jeśli chcesz uzyskać naprawdę ciekawe efekty, będziesz musiał wydać około 1400 – 2500 złotych na zestaw do montażu nieliniowego! Do tego dolicz koszt oprogramowania oraz... szybkiego komputera z dużym dyskiem twardym. Jak widzisz, nie jest to tania rozrywka. Jednak na początek z powodzeniem wystarczy ci karta tunera za około 400 zł i tanie oprogramowanie shareware. Niestety, z takim sprzętem nie nagrasz filmu na kasetę...

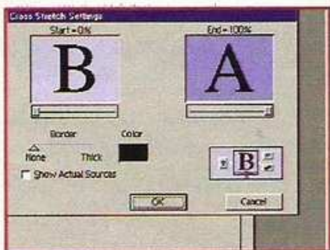
INFO

Zarówno programy, jak i sprzęt do montażu mogą pracować w kilku różniących się trybach.

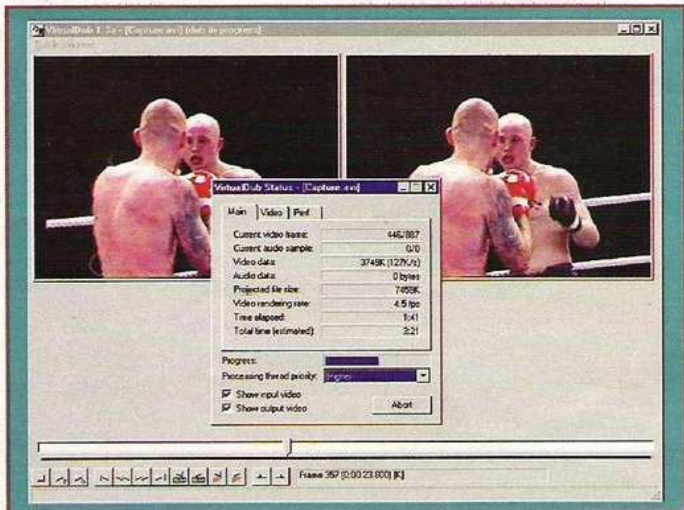
- **Montaż liniowy** – przy użyciu tej metody obraz z kamery lub magnetowidu przechodzi przez system montażu, gdzie poddawany jest obróbce w czasie rzeczywistym (np. nałożenie napisów, dadanie muzyki), a następnie nagrywany na taśmę wyjściową. Zaletą tego systemu jest możliwość przygotowania bardzo długiego materiału bez konieczności posiadania dużego dysku twardego w komputerze. Wadą jest natomiast praktycznie brak możliwości zmiany kolejności scen w filmie. Montażu liniowego używa się do przygotowywania napisów tytułowych i końcowych, albo montowania filmu z sygnałów pochodzących z dwóch magnetowidów.
- **Montaż nieliniowy** – daje znacznie większe możliwości zabawy z obrazem i dźwiękiem. W tym systemie oryginalny materiał rejestrowany jest na dysku komputera (może też być podzielony na części). Dopiero te kawałki są ponownie sklejane, zmieniane i zgrywane na taśmę wideo. Wadą tego systemu są spore wymagania sprzętowe. Używa się go zwykle do tworzenia krótkich filmów (np. teledysków).
- **Montaż hybrydowy** – ten system łączy w sobie możliwości montażu liniowego i nieliniowego.
- **Dubbing** – zastąpienie oryginalnej ścieżki dźwiękowej filmu inną (np. dodanie komentarza czytanego przez lektora, muzyki, itp.).



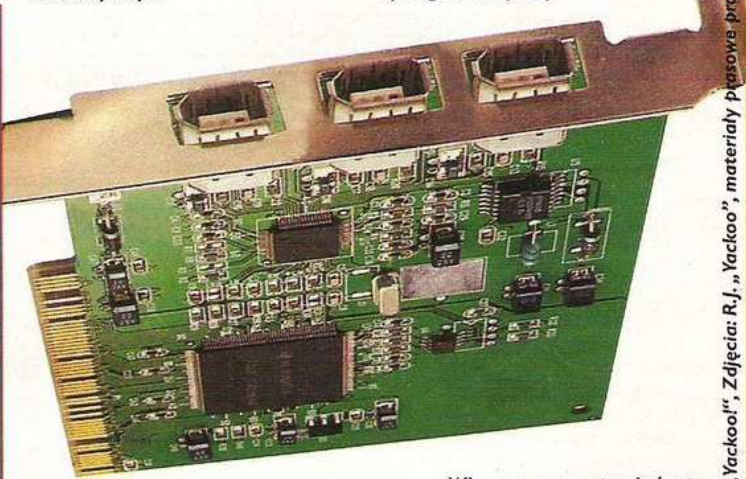
Efekt odwracanej kartki plus nałożony napis



Uzyskanie żądanego efektu nie wymaga wiele pracy



VirtualDub doskonale radzi sobie z przechwytywaniem obrazu oraz kompresją filmów. Poza tym posiada możliwość dubbingu i kilkanaście filtrów obrazu



Wbrew pozorom to nie karta ze złączami USB, choć wygląda podobnie. Dzięki temu gadżetowi świat montażu cyfrowego staje przed tobą otworem

Tekst: R.J. „Yackoo", Zdjęcia: R.J. „Yackoo", materiały prasowe producenta

POSZUKIWACZE SK@RBÓW

Jeśli nie masz co robić w wakacje, możesz wybrać się na poszukiwanie skarbów. Ruiny starych zamków, fortyfikacje i umocnienia z obu wojen światowych mogą ukrywać w swoim wnętrzu wiele ciekawych rzeczy

Z pewnością nie znajdziesz Bursztynowej Komnaty, czy zaginionego złotego pociągu, jednak zawsze jest szansa, że natrafisz na resztki wojskowego sprzętu – stare guziki od munduru, a może nawet garść złotych monet z XV wieku.

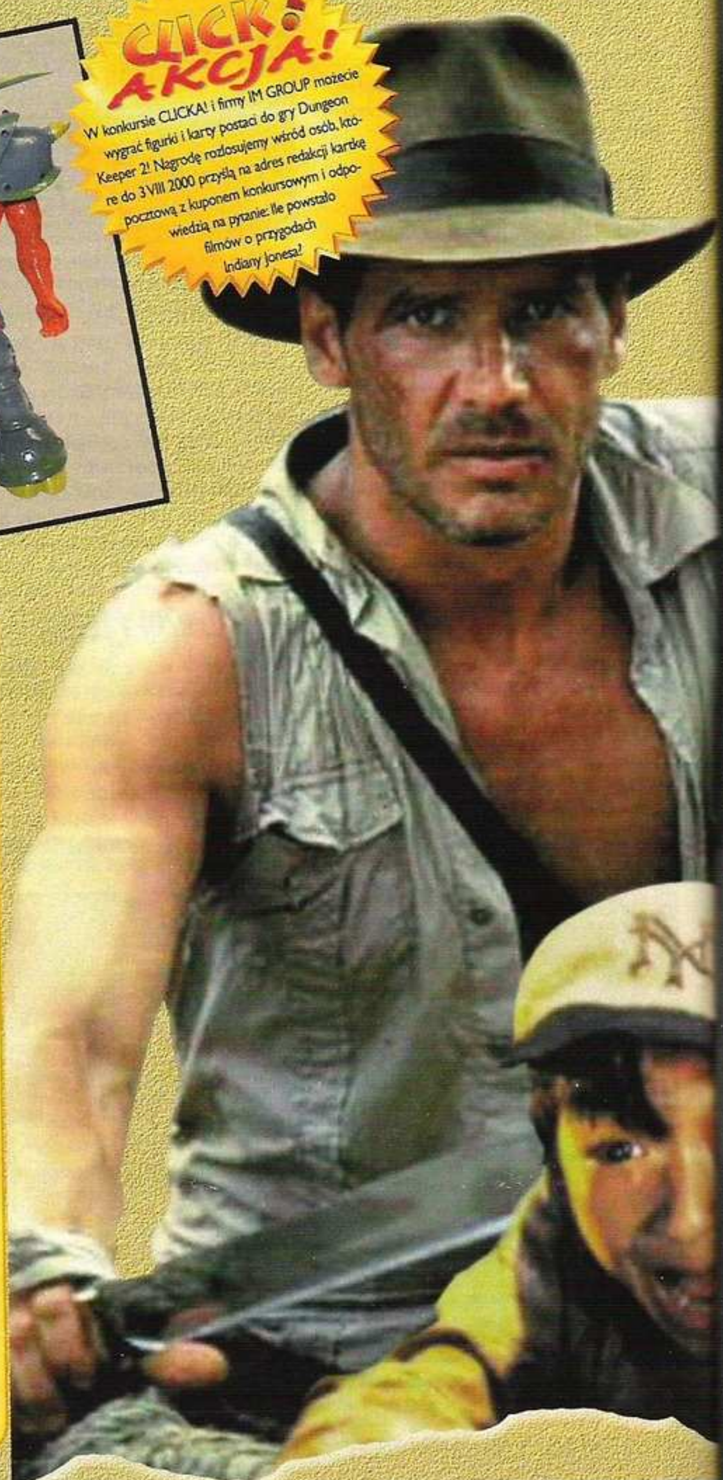
W Polsce istnieje wiele klubów i stowarzyszeń, w których działają poszukiwacze skarbów. W naszym kraju, a także za granicą odbywają się imprezy, zjazdy i konwenty ludzi, którzy uwielbiają wykopaliska, a także spacery z wykrywaczami metali. Właśnie – wykrywacz metalu to podstawowe wyposażenie doświadczonego poszukiwacza skarbów. Sprzęt taki można kupić w specjalistycznych sklepach, ale uwaga: można go także wykonać samemu.

Co można znaleźć w starych bunkrach, podziemiach i lochach? Co można wykopać w rowach, które były kiedyś okopami? Przede wszystkim resztki dawnej broni i wojskowego sprzętu. Stare hełmy, zamki od karabinów, łuski po nabojach. A także wojskowe odznaki, a może nawet stare medale. Jeśli zaś będziesz poszukiwał dokładnie, być może znajdziesz także stare czołgi, samoloty i transportery zatopione w rzekach i jeziorach.



CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy IM GROUP możecie wygrać figurki i karty postaci do gry Dungeon Keeper 2! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 3 VIII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Ile powstało filmów o przygodach Indiany Jonesa?





http://www.polbox.com/d/dark/

Na tej stronie można znaleźć prawdziwe abecadło każdego poszukiwacza skarbów. Tu dowiesz się, kim są i czym zajmują się stowarzyszenia poszukiwaczy skarbów, jaki sprzęt, a przede wszystkim jakie wykrywacze metali potrzebne są do poszukiwania pozostałości z przeszłości. Pod tym adresem znaleźć można także porady prawne, czyli na jakich zasadach możesz prowadzić w naszym kraju poszukiwania skarbów. Oprócz tego są tu także testy detektorów metali, kalendarium imprez organizowanych przez polskie i zagraniczne stowarzyszenia miłośników przechadzania się po polach z wykrywaczem metali. Znajdują się tutaj również ciekawe informacje o giełdach staroci, wykaz sprzętu komputerowego i wiele innych ciekawych rzeczy. To strona obowiązkowa dla każdego miłośnika staroci, a także dla tych, którzy chcą zakupić wykrywacz metali.

http://free.polbox.pl/t/truso/



Na tej stronie znajdują się bardzo ciekawe i rzeczowe opisy przedmiotów z okresu II Wojny Światowej odnalezionych przez poszukiwaczy w okolicach Stargardu. Są to rzeczy, które miłośników staroci i kolekcjonerów przyprawić mogą o szybsze bicie serca – niemieckie hełmy i części umundurowania, łuski po pociskach i elementy ekwipunku żołnierzy niemieckich i rosyjskich. Autorzy tej strony zapowiadają też, że wkrótce pod powyższym adresem pojawią się kolejne informacje o tajemniczych miejscach w okolicach Stargardu. A zatem m. in. o sekretach terenów Pomorza i dziwnych obiektach, które latami spoczywały na dnie jezior i polskich rzek. Na uwagę zasługują przede wszystkim ciekawe i bogate galerie ze zdjęciami znalezisk. Wiele z przedstawionych przedmiotów zostało odnalezionych po prostu w lesie lub w starych okopach.

http://friko4.onet.pl/gd/arek18/index1.htm



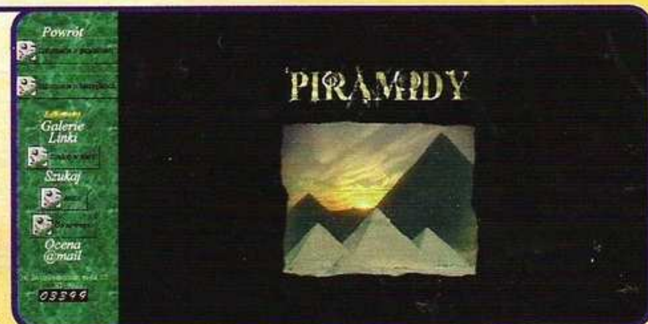
Niezwykle ciekawa strona poświęcona poszukiwaczom skarbów i tajemniczym obiektom na terenie naszego kraju. Tutaj możesz dowiedzieć się więcej o tajemnicach hitlerowskich bunkrów i zamków na Dolnym Śląsku, gdzie zatopione zostały bałtyckie „titaniki", co przewoził niemiecki samolot, który rozbił się i zatonął w jeziorze Resko koło Kołobrzegu, czy pod Wrocławiem znajduje się niemiecki dworzec kolejowy i całe podziemne miasto zatopione w czasie obrony Wrocławia w 1945 roku. A także jakie skarby ukryto w kolegiacie w Gubinie i co zbudowano pod zamkiem w Książu, czy pod fortem Strohhaube na Srebrnej Górze ukryto w 1945 roku konwój ciężarówek wiozących zrabowane przez nazistów dzieła sztuki. To strona dla miłośników tajemnic. Miejmy nadzieję, że zobaczą ją twórcy RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN.

http://priv1.onet.pl/to/af131313/




Czy wiesz, że tak naprawdę to hitlerowcy stworzyli UFO? Jeśli nie, natychmiast zajrzyj pod ten adres. Znajduje się tutaj kilkadziesiąt artykułów prasowych poświęconych starym fortyfikacjom, a także tajemnicom bunkrów i podziemnych kompleksów z czasów II Wojny Światowej i tajnym broniom III Rzeszy. Tutaj właśnie możesz znaleźć informacje na temat sekretnych programów badawczych, dzięki którym naziści chcieli stworzyć bombę atomową, rakiety międzykontynentalne, a także nowe typy broni i czołgów. Doświadczonych poszukiwaczy skarbów ucieszy zapewne lista wszystkich niemieckich umocnień w Europie, a także wiele ciekawych porad i informacji.

http://piramidy.iq.pl/pirami



Oto strona poświęcona skarbom... faraonów egipskich. Jest tu wiele informacji na temat starożytnego Egiptu, archeologii, a zwłaszcza mumii i piramid. Na uwagę zasługują przede wszystkim galerie zdjęć przedstawiających mumie z całego świata, a także piramidy. Tę stonę polecić można wszystkim miłośnikom antycznego Egiptu. To prawdziwa kopalnia informacji na temat tej fascynującej cywilizacji. Jeśli właśnie wybierasz się tam na wakacje, koniecznie zajrzyj pod ten adres.

Tekst: Jacek „Jarema" Komuda

INTERNET BEZ KABLA

TANI DOSTĘP DO SIECI W ZASIĘGU RĘKI?

Marzeniem większości internautów w Polsce jest stały dostęp do Sieci, najlepiej za niedużą opłatą. Niestety, koszt wykupienia łącza stałego jest ciągle zbyt wysoki, a system SDI nadal nie jest tak szeroko dostępny. Nie martw się jednak, pojawiła się nowa usługa – LMDS!



Bez względu na operatora, największe szanse na połączenie radiowe z Siecią mają mieszkańcy wielkich miast. Niestety, niektóre firmy stawiają dodatkowe, czasem trudne do spełnienia, warunki

www.city.internet.pl

Do niedawna jedynym sposobem wejścia do Sieci były połączenia przewodowe. Obojętnie z czego korzystałeś – z modemu, ISDN czy łącza stałego – między twoim komputerem a firmą dostarczającą usługę dostępu do Internetu biegł kabel. Takie rozwiązanie miało poważne wady. Najważniejszą z nich był koszt instalacji – nawet budowa zwykłej linii telefonicznej jest niezwykle droga, a przecież potrzebne są jeszcze urządzenia w centrali. Z tego powodu prawie żadna firma nie mogła oferować taniego dostępu do Sieci (za korzystanie z istniejących łącz i studzienek telefonicznych TP S.A. też trzeba słono płacić). W jeszcze gorszej sytuacji byli mieszkańcy niewielkich osiedli domków jednorodzinnych – mogli w ogóle zapomnieć o jakimkolwiek surfowaniu w cyberprzestrzeni...

Sytuację zmieniło wprowadzenie technologii LMDS. Jest to system przypominający działanie telefonii komórkowej, tylko zamiast głosu przekazywane są dane. Local Multipoint Distribution System może zapewnić dostęp do Sieci nawet na obszarze pozbawionym łączności telefonicznej!

Karty dostępu radiowego w standardzie PCIMCIA pozwalają podłączyć do LMDS notebooki

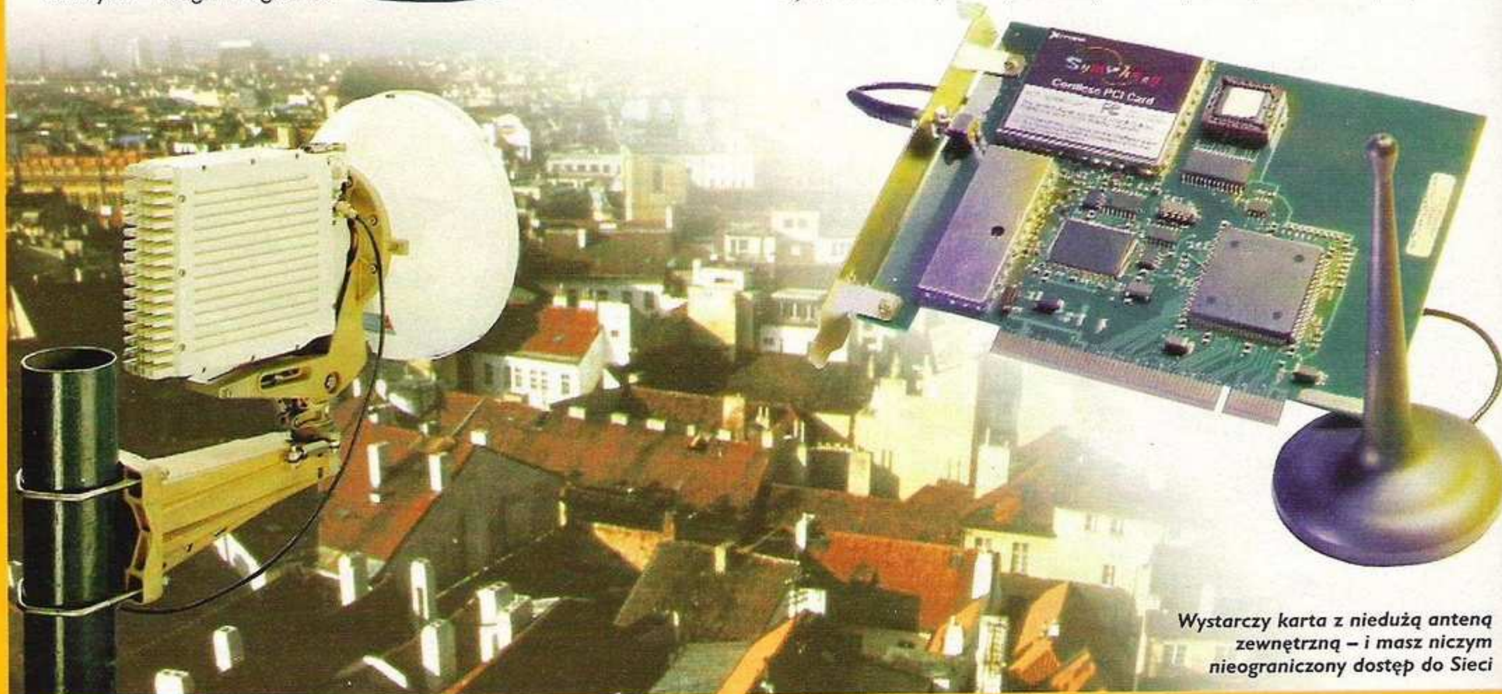
JAK TO DZIAŁA

LMDS składa się ze stacji bazowej (nadajnika), sieci stacji przekaźnikowych oraz nadajnika po stronie użytkownika. Operator sieci dysponuje szybkim łączem (np. satelitarnym) do światowej pajęczyny, natomiast użytkownicy Sieci korzystają z połączenia radiowego. Transmisja odbywa się na częstotliwości 28 GHz, co gwarantuje, że sygnał nie jest zakłócany przez telefony komórkowe (450 MHz – NMT, 900 MHz – GSM i 1800 MHz – DCS) oraz systemy radiowe (18, 23 i 25 GHz). Użytkownik potrzebuje tylko specjalnej karty z miniaturową anteną, lub – w niektórych przypadkach – dodatkowej, niewielkiej anteny. I to wszystko – bez żadnych kabli i kłopotliwej instalacji.

Z dostępu LMDS mogą skorzystać także lokalne sieci osiedlowe. W wielu wypadkach jest to najbardziej ekonomiczne i dostępne rozwiązanie. Również sami dostarczyciele tego typu usług proponują wykonanie instalacji obejmującej cały blok lub część osiedla. Wtedy zamiast karty radiowej dostajesz kartę sieciową, a w twoim mieszkaniu zostaje zainstalowane gniazdo sieciowe.

PLUSY I MINUSY

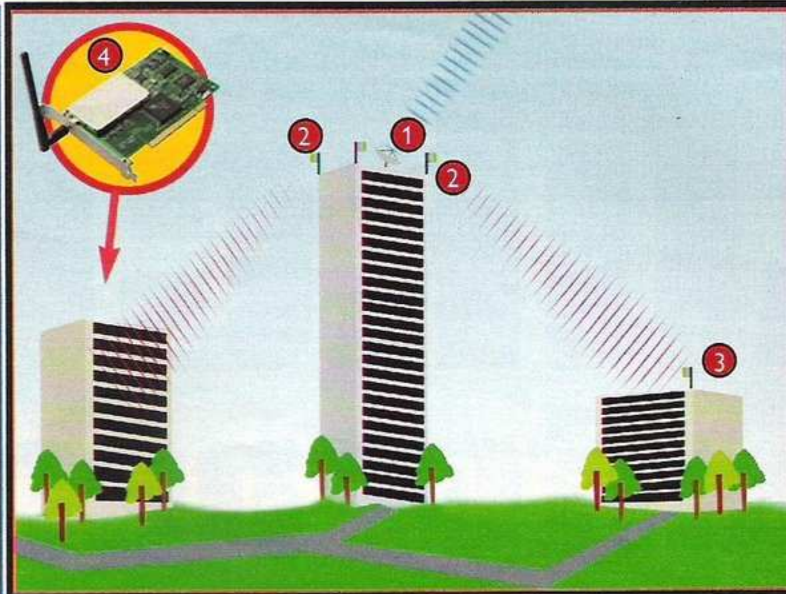
Największym plusem jest dostępność tej usługi. Nie można się już wykręcać brakiem instalacji kablowej. Jedynym warunkiem jest znajdowanie się w zasięgu sygnału przekaźnika (zwykle obejmuje on 1–2 km kwadratowe). Brak konieczności korzystania z instalacji innych operatorów (zwykle TP



Wystarczy karta z niedużą anteną zewnętrzną – i masz niczym nieograniczony dostęp do Sieci



Podstawową rolę w systemie dostępu radiowego odgrywa sieć przekaźników pokrywająca swoim zasięgiem całą okolicę. Na zdjęciu górnym odbiornik, na dolnym nadajnik systemu LMDS



INTERNET Z POWIETRZA

Największą zaletą technologii radiowej jest brak konieczności kładzenia drogich instalacji kablowych lub korzystania ze studzienek telekomunikacyjnych, co wpływa na obniżenie kosztów instalacji.

1) Łącze satelitarne operatora zapewniające dostęp do Sieci
2) Nadajnik/odbiornik operatora systemu
3) Nadajnik/odbiornik użytkownika (firmy, sieci osiedlowe)
4) Karta radiowa użytkownika (osoby prywatne)

S.A.) wpływa znacząco na cenę podłączenia oraz abonamentu. Niestety, LMDS ma też minusy. Po pierwsze, koszt budowy stacji bazowej jest na tyle duży, że ta usługa w chwili obecnej jest oferowana tylko w dużych miastach. Po drugie, przekaźniki muszą być stawiane dosyć gęsto – nie da się więc od razu objąć zasięgiem całego miasta. Z tego powodu część firm zgadza się podłączać nowych użytkowników dopiero, gdy zbierze się ich większa grupa.

LMDS W POLSCE

Radiowy dostęp do Sieci cieszy się największą popularnością w Stanach Zjednoczonych oraz Europie Zachodniej. Jednak i w naszym kraju są już firmy oferujące tego typu usługi. Co prawda ich oferta nie jest jeszcze tak konkurencyjna, jakby tego oczekiwali potencjalni klienci, ale być może wkrótce się to zmieni.

Jedną z firm oferujących dostęp LMDS jest Formus Polska. Jej oferta skierowana jest głównie do firm oraz instytucji, choć również osoby prywatne mogą bez problemów uzyskać radiowy dostęp do Sieci. Formus działa na obszarze kilku największych miast Polski – to duży plus. Niestety, potencjalnych klientów mogą odstraszyć dosyć wysokie ceny (identyczne dla firm oraz osób prywatnych!). Za podłączenie musisz zapłacić minimum 1000 zł, a najtańszy abonament (za łącze 64 kb/s) wynosi aż 599 zł.

Drugą firmą oferującą LMDS jest SOS Internet. Tutaj ceny są znacznie atrakcyjniejsze, gdyż instalacja kosztuje 600 zł, a abonament miesięczny 100 zł (łącze 128 kb/s). W zamian użytkownik dostaje kartę radiową PCIMCIA (co łączy się z koniecznością dokupienia specjalnej karty ISA/ PCIMCIA). W niesprzyjających okolicznościach możesz być zmuszony do dodatkowego zakupu zewnętrznej anteny. Minusem w ofercie SOS Internet jest ograniczony obszar działania oraz konieczność zebrania grupy użytkowników.

Trudno jednoznacznie określić, która z dostępnych ofert jest lepsza. Wydaje nam się jednak, że propozycja SOS Internet jest tańsza, choć mniej dostępna.

NOKIA

LMDS stanowi ciekawą ofertę dla administratorów osiedlowych sieci komputerowych. Dzięki temu urządzeniu dostęp do Internetu uzyskają wszyscy użytkownicy

I CO DALEJ?

System dostępu do Sieci poprzez LMDS jest w Polsce jeszcze mało popularny, a firmy oferujące takie usługi można policzyć na palcach jednej ręki. Jednak biorąc pod uwagę możliwości tej technologii oraz malejące koszty podłączenia, wydaje się, że jest to ciekawa alternatywa dla coraz droższego dostępu modemowego oraz równie kosztownych łącz dzierżawionych. Oczywiście, aby więcej prywatnych odbiorców mogło skorzystać z takiej oferty, potrzebna jest jeszcze obniżka cen usługi...

FoRMUS POLSKA

Dostęp do Internetu

E-mail

Każda nowa technologia wymaga sporych inwestycji, jednak ceny mogłyby być choć trochę niższe. Miejmy nadzieję, że wkrótce to się zmieni i LMDS będzie naprawdę konkurencyjny

www.formus.com.pl

TiPSY

JAK SIĘ PODŁĄCZYĆ?

Najwięcej informacji o sposobie podłączenia do LMDS uzyskasz u źródła, czyli w firmach oferujących tę usługę. Poniżej prezentujemy krótkie podsumowanie obydwu ofert.

● FORMUS, www.formus.com.pl
– obszar działania: m.in. Warszawa, Gdańsk, Katowice, Łódź, Wrocław, Poznań
– cena podłączenia:
łącze 64 kb/s – 1000 zł
łącze 128 kb/s – 1200 zł
– abonament:
łącze 64 kb/s – 599 zł
łącze 128 kb/s – 799 zł

● SOS Internet, www.city.internet.pl
– obszar działania: Warszawa i okolice (wybrane dzielnice), w planach Katowice, Poznań, Szczecin i Wrocław
– cena podłączenia:
łącze 128 kb/s – 600 zł
łącze 256 kb/s – 2000 zł
– abonament:
łącze 128 kb/s – 100 zł
łącze 256 kb/s – 800 zł

PRZESZKODY...

Nie w każdej sytuacji można korzystać z systemu LMDS. Podobnie, jak w telefonach komórkowych, sygnał radiowy jest tłumiony przez wysokie góry, budynki oraz inne konstrukcje. Jeśli masz pecha, może się okazać, że pomimo znajdowania się w teoretycznym zasięgu nadajnika nie będziesz mógł uzyskać połączenia. W takiej sytuacji konieczne staje się np. postawienie na dachu specjalnej anteny.

CZY TO SIĘ OPŁACA?

Mimo że w ofercie firmy mówią o prędkościach rzędu 128 kb/s, nie zawsze uda ci się uzyskać taki transfer danych. Jednak przyjmując, że połączenie będzie działało tylko z prędkością modemu, przy częstym korzystaniu z Internetu jest to i tak bardziej opłacalne i wygodne, niż przy użyciu linii telefonicznej.

Tekst: R.J., „Yackool", Zdjęcia: materiały prasowe producentów

Aukcje w Internecie

Gry, w które już od dawna nie grasz, zajmują ci pół piwnicy. Gdybyś je sprzedał, byłbyś bogaty. Właśnie – dlaczego by ich nie sprzedać?

Internetowe serwisy aukcyjne to miejsca, w których kupuje się i sprzedaje używane towary. Transakcje zawierane są poprzez trwające od kilku do kilkunastu dni licytacje, sprzedający opisuje przedmiot i określa jego cenę wywoławczą. Internauci, którzy odwiedzają stronę i są zainteresowani kupnem towaru, oferują za niego określone sumy, podbijając w ten sposób aktualną cenę. Ten, kto w chwili zamknięcia licytacji oferuje najwięcej, wygrywa przetarg i otrzymuje prawo do zakupu towaru.

W Internecie sprzedaje się dosłownie wszystko. Najpopularniejsze są gry, części komputerowe, płyty z muzyką, filmy, książki i zabawki – bywa jednak, że na aukcje trafiają plakaty z autografami gwiazd, kwiaty doniczkowe, mieszkania, kwatery na cmentarzach, a także kupony zerwane z opakowań Coca–Coli, uprawniające do zakupu spodni po promocyjnych cenach! Do legendy przeszła używana szczoteczka do zębów, wystawiona na sprzedaż przez pewnego Fina. Człowiek ów chciał ją wyrzucić i tylko dla zabawy wystawił ją na sprzedaż. Pomysł ten spodobał się prezenterom lokalnego radia, którzy nagłośnili sprawę. Po długiej licytacji kupił ją tajemniczy Amerykanin, płacąc ponad 200 dolarów!

W Stanach Zjednoczonych wielką karierę zrobiły licytacje popularnych domen internetowych, zarejestrowanych przez co bardziej obrotnych internautów. Te najlepsze były sprzedawane za setki tysięcy dolarów. W Polsce, w internetowym domu aukcyjnym Allegro, próbowano sprzedać kanał IRC #allegro – niestety, nie znaleziono nabywcy. Należy się jednak spodziewać, że wraz z rozwojem Sieci pojawią się ludzie sprzedający naprawdę dziwne przedmioty.

GWIEZDNE WOJNY : Episode I

Aktualna cena:	10.00 zł Cena minimalna nie została osiągnięta.
Do końca aukcji:	10 dni (2000-07-21 23:16:26) Powiadom znajomego
Sprzedający:	farlan (7) Co to? Zadaj pytanie sprzedającemu Pokaż inne aukcje sprzedającego
Ofert kupna:	0
Lokacja:	Dębe Wielkie
Transport:	Nabywca pokrywa koszty transportu.
Akceptowane formy płatności:	Przy odbiorze przesyłki. Płatne z góry.

Licytacja
Kwota minimalna: 10.00 zł
zł Licytuj
Podaj maksymalną kwotę, jaką zgadzasz się zapłacić.

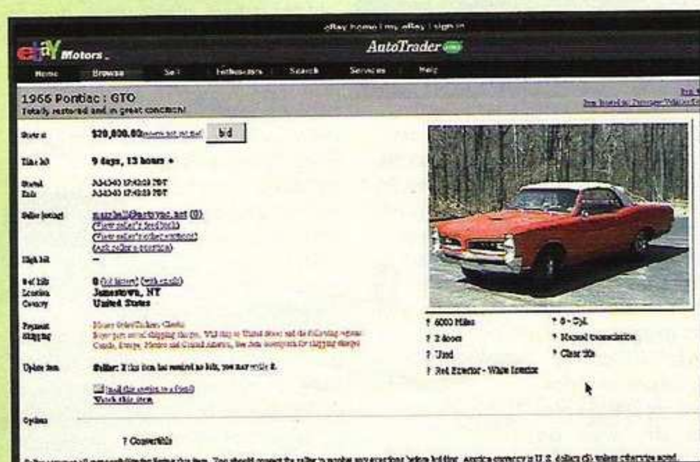
1. Zarejestruj się - to nic nie kosztuje.
2. Przeczytaj opis przedmiotu oraz informa
3. Przejrzyj opinie o sprzedającym.
4. W okienku *Licytacja* wpisz maksymalną

Opis i zdjęcie:

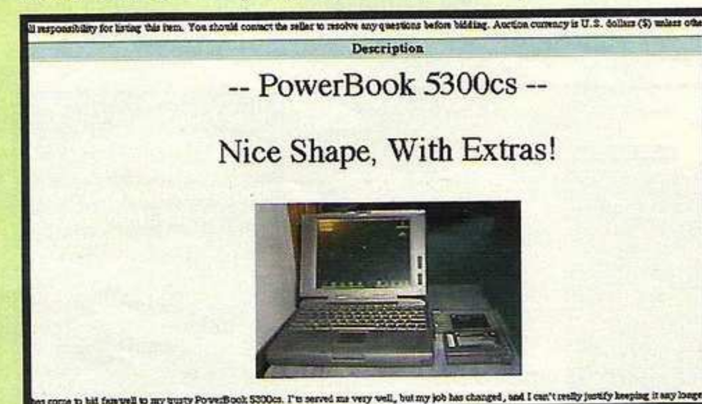
Filmowa adaptacja kinowego hitu Georga Lucasa o tym samym tytule. Ukazała się jako Wydanie ... początkach znanej wszystkim kosmicznej sagi: "Star Wars", o młodości Obi-Wana Kenobiego, ... w późniejszych częściach bezlitosnym Darthem Vaderem - prawą ręką okrutnego Imperatora... Stan IDEALNY.

Allegro | Rejestracja | Sprzedaj | Szukaj | Moje aukcje | Ustawienia | Café

Zbierasz komiksy? Więc może zainteresują cię „Gwiezdne Wojny" za zaledwie 10 złotych. Pospiesz się, bo ktoś może podbić cenę



Na internetowych aukcjach można kupić stare samochody, ot choćby tego Pontiaca z 1966 roku. Cena wywoławcza wynosi 20 tysięcy dolarów



Poprzez Internet można kupić wiele różnych typów komputerów, od starych Atari i Commodore, aż po najnowsze modele notebooków

Te monety można kupić na polskiej stronie aukcyjnej Allegro

WAD CI JEST BEZ LIKU

Swoją popularność aukcje internetowe zawdzięczają niskim cenom, za jakie można nabyć wystawione na sprzedaż przedmioty. Niestety, lista wad takich zakupów jest długa. Wiele osób, widząc dziesiątki towarów oferowanych po niezwykle atrakcyjnych cenach, wpada w szał zakupów i w ciągu kilku godzin przepuszcza całą pensję. Ponadto nikt nie gwarantuje kupującemu, że otrzyma towar zgodny z opisem. Sieć roi się od naciągaczy, którzy oferują „oryginalne wersje gier", a w rzeczywistości są to pirackie krążki CD ROM. Zdarzają się też mniejsze usterki, takie jak porysowana płyta czy książka pozbawiona kilku stron. Wprowadzony przez twórców serwisów aukcyjnych system oceniania handlujących (po dokonanej transakcji każda ze stron ma prawo wpisać się do pamiętnika swego kontrahenta i ocenić jego rzetelność) jest niedoskonały i dość prosty do obejścia. Często zdarza się też, że sprzedawcy sami biorą udział w licytacji i w ten sposób sztucznie zawyżają ceny. Zaangażowanie się w aukcję jest więc pewnego rodzaju ryzykiem.

Transakcja tygodnia: polskie marki z 1919 roku za nieco ponad 20 złotych

Przedmioty które sprzedaję 1/1

Do końca	Ofert	Cena	Najwyższa oferta	Ekstra
13 dni (2000-07-23 17:20:37)	1	3.00	misio9 (0)	Zmiany

Aukcje które wygrałem

Cena	Sprzedający	Ekstra

Aukcje w których biorę udział

Do końca	Ofert	Cena	Moje maksimum	Najwyższa oferta
7 godz. (2000-07-10 21:06:36)	1	15.00	17.00	mzacha (0)
5 dni (2000-07-15 20:50:42)	3	8.00	8.00	Adler (0)
6 dni (2000-07-17 01:43:03)	1	5.00	10.00	mzacha (0)
8 dni (2000-07-18 16:10:03)	1	20.00	22.00	mzacha (0)
10 dni (2000-07-20 23:54:59)	2	41.00	40.00	Zenek1 (0)

Aukcje można wygrać tylko w jeden sposób: podbijając cenę towaru tak, aby skutecznie zniechęcić innych internautów

INFO

SŁOWNICZEK

Podczas aukcji używa się wielu pojęć, które nie funkcjonują w codziennym życiu. Oto niektóre z nich:

cena aktualna – ktoś zgodził się właśnie tyle zapłacić za licytowany towar. Jeśli chcesz wejść do aukcji, musisz go przebić. Dzięki temu tworzysz nową, wyższą cenę aktualną. Gdy licytacja się skończy, a zaoferowaną przez ciebie cena jest najwyższa, wygrywasz aukcję

cena maksymalna – ilość pieniędzy, jaką gotów jesteś zapłacić za towar. Jeśli ktoś przebije oferowaną przez ciebie cenę aktualną, komputer w twoim imieniu składa kolejną ofertę, o ile nie przekroczy ona wyznaczonej przez ciebie ceny maksymalnej

cena minimalna – niewidoczna dla kupujących, zwana też rezerwową. Najniższa cena, po której zgodzisz się sprzedać towar

cena wywoławcza – cena, od której rozpoczyna się licytacja. Jeśli ją obniżysz, ludzie zainteresują się twoją ofertą, traktując ją jako „okazję". Pamiętaj, że nie masz obowiązku dokonać sprzedaży, jeśli cena minimalna nie zostanie osiągnięta

kontrahent – osoba, z którą handlujesz

EBAY (www.ebay.com)

Najsłynniejsza, a zarazem największa zachodnia strona aukcyjna. Codziennie odwiedzają ją setki tysięcy internautów – sprzedając towar, masz pewność, że oferta zostanie zauważona. W przepastnych archiwach Ebay znajdziesz niemal wszystko – gry, książki czy płyty z muzyką, ale także antyki, samochody, a nawet ciuchy gwiazd rocka! Niestety, ceny dostosowane są do grubych, dolarowych portfeli i dość szybko pną się w górę. Mówi się nawet, że Amerykanie licytują jak szaleni. I co gorsza, niezbyt ufają Polakom. Zdarza się nawet, że rezygnują z transakcji, dowiedziawszy się, że rozmawiają z człowiekiem z Europy Wschodniej. Pamiętaj, że w przypadku transakcji międzynarodowych do ceny doliczyć trzeba dość wysokie koszty sprowadzenia towaru do kraju, a nieraz i cło.

Największa amerykańska strona aukcyjna, giełda staroci, czyli prawdziwy pchli targ, na którym wszystko się kupi i wszystko się sprzeda

ALLEGRO (www.allegro.pl)

Najlepsza polska strona aukcyjna. Panuje na niej duży ruch – towary nie zalegają tu zbyt długo czekając na klienta, jak to zazwyczaj bywa na innych, mniej popularnych serwisach. Zdarza się też, że cena uzgodniona w drodze licytacji trzykrotnie przewyższa cenę wywoławczą. Zaletą strony jest duża ilość towarów wystawionych na sprzedaż – samych gier naliczyć można około czterystu. Allegro tanowi więc bardzo poważną konkurencję dla internetowych sklepów. Oferuje bowiem imponujący asortyment dostępny za niewielkie pieniądze. Do tego dochodzi dość sprawny system oceny uczestników licytacji, przyjazny interfejs użytkownika i przezabawne komentarze, jakimi opisują swych kontrahentów internauci.

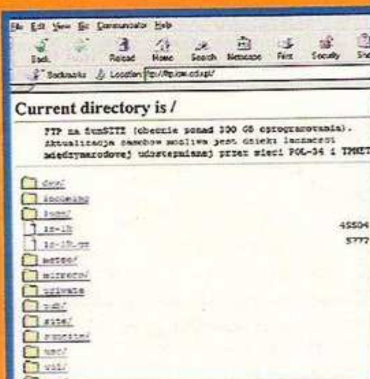
Oto rodzima strona aukcyjna. Czasami trafiają się tu prawdziwe hity!

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

FTP – jak ściągnąć pliki z sieci

Na sieciowych serwerach FTP znajduje się wiele przydatnych plików. Można je ściągnąć korzystając z przeglądarek stron WWW, ale jeśli nie chcesz próbować po kilkadziesiąt razy, to lepiej skorzystaj z odpowiedniego programu – klienta FTP

FTP to skrót od File Transfer Protocol (protokół transmisji plików). Został zaprojektowany tak, aby umożliwić przesyłanie plików pomiędzy dowolnymi komputerami połączonymi w sieć. Jest on używany w Internecie, choć nie wszyscy zdają sobie z tego sprawę. Korzysta z niego popularny Internet Explorer i Netscape Navigator (są to klienci FTP). Po informacji w pasku adresu URL łatwo można poznać, czy połączyłeś się z serwerem FTP. Jeśli zaczyna się on od „ftp://", to znaczy, że przyłączony jesteś właśnie do takiego serwera. Protokół FTP działa w technologii klient–serwer. Oznacza to, że na odległym komputerze, do którego się podłączasz, musi działać tzw. demon FTP, czyli program stale rezydujący w jego pamięci i czekający na wezwania z zewnątrz. Sam natomiast musisz być wyposażony w klienta protokołu FTP. W Windows9x/NT dostępny jest systemowy klient FTP – po prostu „ftp".

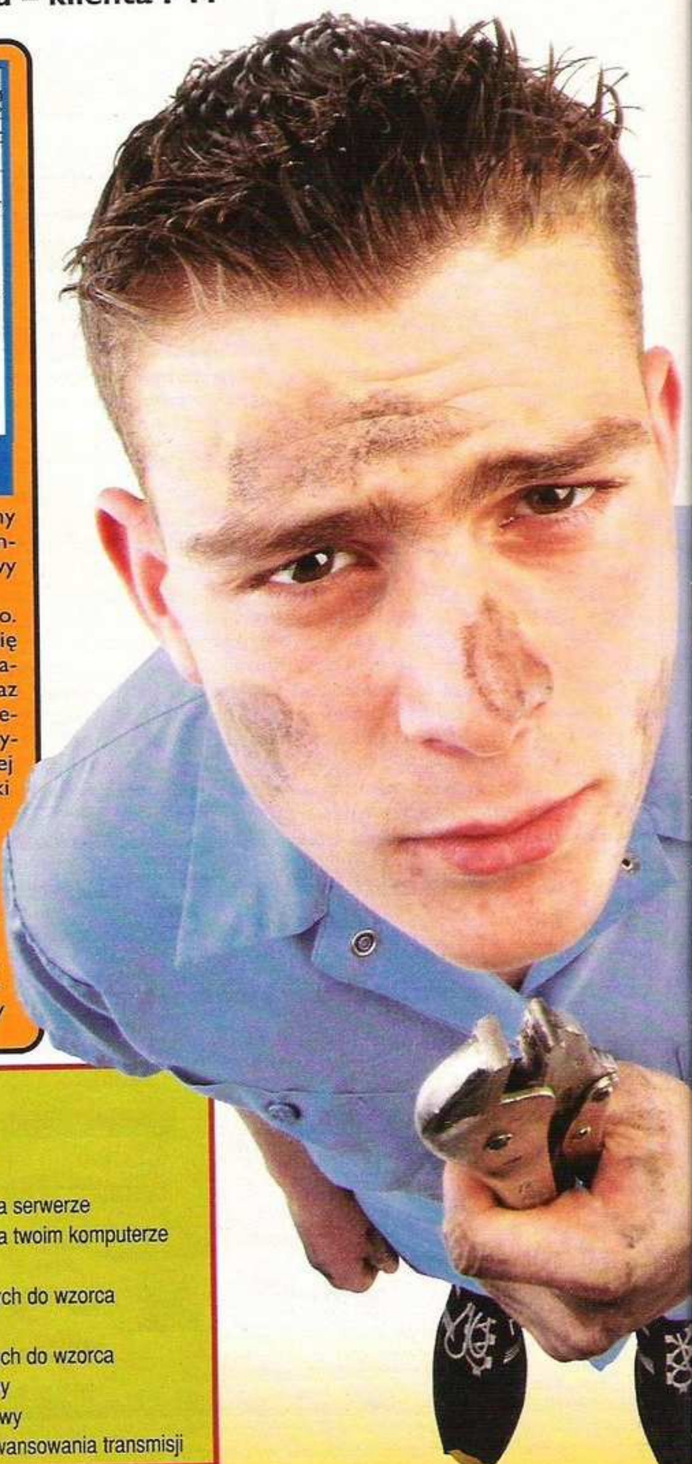


W NN pliki i katalogi znajdujące się na serwerze są podkreślone jak odnośniki

Sesja FTP przebiega dwuetapowo. Najpierw, podając adres, łączysz się z innym komputerem. Następnie pytany jesteś o nazwę użytkownika oraz hasło. Często nie musisz jednak niczego wypełniać. Ten pierwszy etap wykonuje bowiem za ciebie najczęściej przeglądarka. Jest to możliwe dzięki istnieniu konta anonimowego FTP. Na serwerach udostępniających korzystanie z takiego konta jako nazwę użytkownika podaje się „anonymous", a za hasło służy adres e-mail. Jeśli jednak posiadasz konto na odległym komputerze, możesz oczywiście podać swój login oraz hasło, a uzyskasz szerszy dostęp do jego zasobów.



Jeśli do szperania po Sieci używasz IE, to serwer wygląda jak kolejny dysk twardy



Komendy FTP

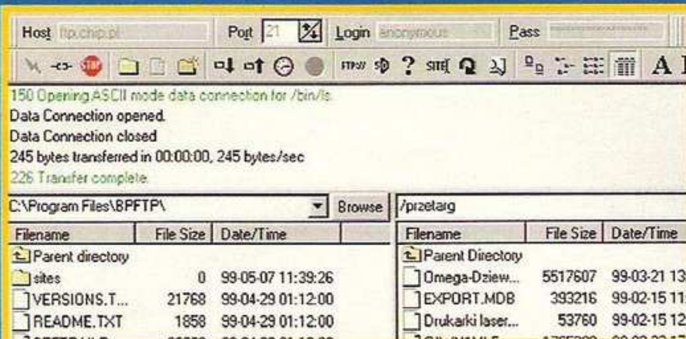
open	<nazwa serwera>	otwiera połączenie z serwerem
close		zamyka połączenie z serwerem
user	<nazwa użytkownika>	pozwala podać nazwę użytkownika
pass		pozwala podać hasło
cd	<katalog>	przejście do wskazanego katalogu na serwerze
lcd	<katalog>	przejście do wskazanego katalogu na twoim komputerze
get	<plik>	pobranie pliku
mget	<wzór plików>	pobranie wszystkich plików pasujących do wzorca
put	<plik>	wysłanie pliku
mput	<wzór plików>	wysłanie wszystkich plików pasujących do wzorca
bin		przełączenie transmisji w tryb binarny
asci		przełączenie transmisji w tryb tekstowy
hash		włączenie wyświetlania stopnia zaawansowania transmisji

Kiedy zostaniesz już poprawnie zweryfikowany, przechodzisz do drugiego etapu sesji – przeglądania katalogów oraz przesyłania plików. Również ten proces automatyzują przeglądarki takie jak NN czy IE. Jest jednak coś, co nie wszystkie przeglądarki potrafią – wznawianie przerwanej transmisji. Często się zdarza, że podczas ściągania dużego pliku połączenie zostaje zerwane. Większość serwerów FTP pozwala na rekonstrukcję połączenia. Opcja ta musi być jednak obsługiwana również przez klienta FTP, czyli np. przeglądarkę, w przeciwnym razie ściąganie pliku trzeba zacząć od nowa. Innym niedomaganiem przeglądarek jest utrudnione przesyłanie plików z lokalnego komputera na serwer.

Przeglądarki potrafią obsługiwać protokół FTP, nie są jednak najlepszymi jego klientami. Na rynku nie brakuje wyspecjalizowanych programów, których głównym zadaniem jest transmisja plików. Mają one znacznie większe możliwości niż przeglądarki. Najpopularniejsze programy to CuteFTP – http://www.cuteftp.com, WS_FTP – http://www.ipswitch.com oraz Bullet Proff FTP – http://bpftp.com. Pozwalają one na łatwe i wygodne korzystanie z zasobów zgromadzonych na komputerach podłączonych do Sieci. Umożliwiają wznawianie transmisji, rozłączają połączenie modemowe po skończeniu operacji, umożliwiają stworzenie kolejki plików do ściągnięcia, a niektóre pozwalają przesyłać kilka plików jednocześnie. Na szczególną uwagę zasługuje program JackHammer – http://www.sausage.com/. Ten klient FTP umożliwia bowiem systematyczne dobijanie się do przeciążonego serwera, który ma założony limit na liczbę jednocześnie zalogowanych użytkowników. Jackhammer wyręczy cię w konieczności ręcznych prób połączenia się z takim serwerem.



CuteFTP – jeden z popularniejszych i łatwiejszych w obsłudze klientów FTP



BulletProofFTP – najgroźniejszy konkurent CuteFTP. Jest tak samo prosty w obsłudze i również posiada wiele użytecznych funkcji

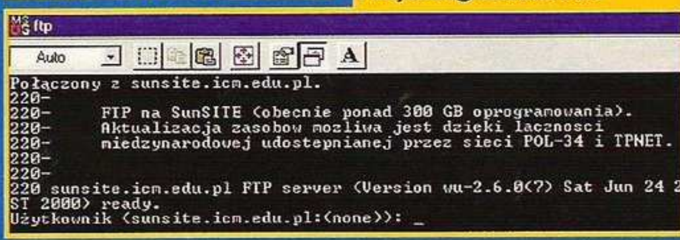


Jeśli nie możesz połączyć się z serwerem, wypróbuj program JackHammer

Wszystkie powyższe programy działają w środowisku graficznym, gdzie transmisję plików inicjuje się poprzez przeciągnięcie pliku z jednego okna do drugiego. Co jednak zrobić, kiedy na komputerze, na którym pracujesz, nie ma graficznego klienta FTP. Pozostaje wbudowany w system operacyjny, tekstowy program FTP o nazwie „ftp", który możesz uruchomić, korzystając np. z linii komend. W Windows9x oraz NT można to zrobić, wpisując w sekcji „start menu – uruchom" tekst „ftp <nazwa serwera>". Nazwę serwera można opuścić, wtedy zobaczysz czarny ekran i znak zachęty „ftp>". Jeśli uruchamiając program, podałeś nazwę serwera, to program FTP spróbuje nawiązać z nim połączenie, po czym poprosi cię o nazwę użytkownika oraz jego hasło. Oczywiście, jeżeli nie podałeś nazwy serwera, musisz zrobić to teraz. Służy do tego polecenie „open <nazwa serwera>".



W ostateczności pozostaje klient FTP wbudowany w Windows



Kiedy już połączysz się z serwerem, wystarczy tylko wpisać nazwę użytkownika i hasło, np. anonymous i mojemail@nazwa.serwera

```
Połączony z sunsite.icm.edu.pl.
220-
220-      FTP na SunSITE (obecnie ponad 300 GB oprog
220-      Aktualizacja zasobow mozliwa jest dzieki l
220-      miedzynarodowej udostepnianej przez sieci
220-
220-
220 sunsite.icm.edu.pl FTP server (Version wu-2.6.0
ST 2000) ready.
Użytkownik (sunsite.icm.edu.pl:(none)): anonymous
331 Guest login ok, send your complete e-mail addre
Hasło:
230 Guest login ok, access restrictions apply.
ftp>
```

Wiele serwerów FTP umożliwia dostęp anonimowym użytkownikom. Uwaga! Czasami zamiast „anonymous" trzeba wpisać „ftp"

Jeśli pomylisz się przy wpisywaniu hasła, albo nazwy użytkownika, zawsze możesz powtórzyć procedurę logowania, wydając komendę „user", a następnie „pass". Pamiętaj, że połączenie z danym serwerem jest aktywne niezależnie od tego, czy poprawnie wpisałeś hasło i nazwę użytkownika, czy nie. Żeby rozłączyć się z serwerem, ale nie wyjść z programu, należy wydać polecenie „close". Aby zakończyć program, wystarczy napisać „bye" lub „quit".

Kiedy już masz aktywne połączenie i jesteś zalogowany, możesz przystąpić do przeglądania zawartości serwera i ściągania wybranych plików. Do poruszania się po katalogach służy polecenie „cd <nazwa katalogu>". Jeśli chcesz przejść do katalogu nadrzędnego, wystarczy napisać „cd ..". Aby wyświetlić zawartość katalogu, należy wpisać „ls". Kiedy namierzysz już interesujący cię plik, upewnij się, że tryb przesyłania danych ustawiony jest na binarny. Tryby zmienia się komendą „bin"– tryb binarny, oraz „asci" – tryb tekstowy. Uwaga! Tego drugiego używa się wyłącznie do transmisji plików tekstowych i należy go unikać przy pobieraniu wszystkich innych rodzajów plików, ponieważ zostaną one trwale uszkodzone.

Do pobrania pliku z serwera służy polecenie „get <nazwa pliku>", a do przesłania na serwer – „put <nazwa pliku>". Standardowo nie będą wyświetlane żadne informacje o postępach w transmisji. Żeby to zmienić, musisz przed rozpoczęciem pierwszej operacji wydać komendę „hash".

Jeśli chcesz ściągnąć większą liczbę plików, wygodna jest komenda „mget <wzór plików>". Dzięki temu ściągnięte zostaną wszystkie pliki pasujące do wzorca (można używać znaków takich jak * oraz ?). Istnieje oczywiście odpowiednik tej komendy do przesyłania plików na serwer – „mput <wzór plików>".

Wszystkie ściągnięte pliki zostaną zapisane w katalogu, z którego uruchomiłeś klienta FTP. Jeśli chcesz go zmienić podczas pracy programu, możesz to zrobić, wydając polecenie „lcd <ścieżka do katalogu>".



Jeśli lista plików nie mieści się na ekranie, musisz wpisać komendę np. „ls a*" – wyświetlone zostaną pliki zaczynające się na literę A

Tekst: Dominik „Merlin" Kruk; Zdjęcie: StockByte

THE FLINTSTONES
NIECH ŻYJE ROCK VEGAS



Jaskiniowcy posiadają nawet własne bary Bronto King, w których można zjeść hamburgery z dinozaura



Było to dawno, dawno temu. Tak dawno, że nawet Fred Flintstone, najbardziej znany dziś jaskiniowiec, nie był jeszcze żonaty. Mieszkał wówczas sam, nie marzył o Wilmie, nie miał też słodkiej córeczki

Wielki sukces kasowy, jaki stał się udziałem pierwszego filmu fabularnego opowiadającego o życiu słynnych jaskiniowców, zmusił chciwych producentów do przygotowania kontynuacji przeboju. Jej premiera zbiegła się w czasie z obchodami 40 rocznicy powstania serialu. Pierwszy odcinek „The Flintstones" wyemitowano bowiem we wrześniu 1960 roku!

Historia zaczyna się w dniu, w którym dwaj przyjaciele, Fred (w tej roli Mark Addy) i Barney (Stephen Baldwin), kończą naukę w prestiżowej Akademii Bronto Crane i podejmują pracę w kamieniołomach miasta Bedrock. Są szczęśliwi, mają przed sobą świetlaną przyszłość i dziesiątki pomysłów na dobrą zabawę.

Tymczasem piękna córka znanego pułkownika, Wilma Slaghoople (Kristen Johnston), nie ma powodów do radości. Jej kochająca bogactwo, wygodę i kawior matka (znana z „Dynastii" Joan Collins) postanowiła wydać ją za mąż. Znalazła nawet „idealnego kandydata" – chciwego i nudnego jak flaki z olejem – Chipa Rockefellera. Najlepszy student Princestone, choć jeździ Cadirockiem, zupełnie nie imponuje Wilmie. Dziewczyna chciałaby mieć męża, przy którym nie będzie na okrągło ziewać z nudów. Obawiając się protestów matki, postanawia uciec z domu. Trafia do Bedrock, gdzie zaprzyjaźnia się z Betty O'Shale (Jane Krakowski).

Wkrótce dochodzi do historycznego spotkania. Barney i Betty stają się nierozłączną parą, jednak pierwsza randka Freda i Wilmy kończy się kosmiczną klapą. Chłopcy nie poddają się jednak tak łatwo – postanawiają zorganizować romantyczną wycieczkę do Rock Vegas. A Chip? Oczywiście knuje!

Zdjęcia do filmu kręcono w wakacje ubiegłego roku. Na planie panowała swobodna atmosfera, co chwila ktoś śmiał się do rozpuku. Stephen Baldwin, który ma już na swoim koncie kilkadziesiąt ról, wspomina: „Nadal nie mogę sobie uzmysłowić, że ktoś gotowy był zapłacić mi za całą tę świetną zabawę". Na brak wakacji narzekała za to Jane Krakowski, grająca na co dzień w serialu „Ally MacBeal". Gdy wszyscy jej przyjaciele wyjechali na urlop, ona siedziała w zabitej dechami dziurze o nazwie Bedrock.

THE FLINTSTONES: NIECH ŻYJE ROCK VEGAS wyreżyserował Brian Levant, autor poprzedniej części filmu. Człowiek ten już od 40 lat jest nałogowym „jaskinioholikiem". W swojej prywatnej kolekcji posiada ponad tysiąc eksponatów związanych z serialem. To on wpadł na pomysł, aby projektant kostiumów, Robert Turturice, obok skóry i zamszu wykorzystał w swej pracy mech, trawę i ziemię. Wszystkie stroje ozdobiono kamieniami kryształowymi wyprodu-

kowanymi specjalnie na potrzeby filmu. Umiejętnościami wykazali się też twórcy efektów specjalnych, którzy przygotowali trzy razy więcej trików niż do THE FLINTSTONES.

Wszystkich miłośników bajek Hanna–Barbera ucieszy zapewne fakt, że William Hanna i Joseph Barbera pojawiają się na ekranie osobiście. Uważny widz dojrzy ich w postaciach dwóch leciwych osobników, doskonale bawiących się na weselu Freda i Wilmy. Panowie są przecież rodzicami młodej pary!

MARK ADDY

Czasami jedna chwila wystarczy, by z nikomu nie znanego „przeciętniaka" stać się ogólnoświatową gwiazdą. Tak było z Fredem Flintstone, otyłym pracownikiem wielkiego kamieniołomu, który pewnego deszczowego września 1960 roku pojawił się na ekranach amerykańskich telewizorów i błyskawicznie zdobył serca milionów widzów. Niemal identycznie potoczyły się losy Marka Addy, angielskiego aktora teatralnego, który dzięki znakomitej roli w komedii „Goło i wesoło" stał się ulubieńcem europejskiej publiczności.

Mark Addy „od zawsze" kochał teatr. Marzył, by związać się z nim na stałe. Dlatego też w wieku 15 lat rozpoczął pracę pomocnika w Królewskim Teatrze Yorku. Wkrótce, po ukończeniu studiów w jednej z najlepszych szkół aktorskich w Londynie, zaczął pojawiać się na deskach brytyjskich teatrów. Zagrał też w kilku filmach telewizyjnych i w komedii „Cienka, niebieska linia", w której partnerował Jasiowi Fasoli. Dopiero rola Dave'a (w „Goło i wesoło"), byłego pracownika zakładów blacharskich, który postanawia zarobić, organizując niecodzienny show, przyniosła mu sławę i uznanie. Aktualnie Mark Addy pracuje nad „Knight's Tale" – filmem, który kręcony jest za naszą południową granicą.

STEPHEN BALDWIN

Filmowy Barney Rubble pozostaje w cieniu niezbyt rozgarniętego, lecz upartego Freda. Mimo tego, ten niepozorny, chuderlawy blondynek jest najlepszym przyjacielem Flintstone'a i pomaga mu wydostać sie z tarapatów. Przygotowując się do tej roli, Stephen Baldwin poświęcił wiele czasu na opanowanie charakterystycznego śmiechu, jakim raz po raz wybucha Barney. Doszedł do perfekcji – przedstawiciele studia Hanna–Barbera zaproponowali mu, że gdy przejdzie na emeryturę, będzie dubbingował ich serial.

Stephen Baldwin jest najmłodszym członkiem aktorskiego „klanu Baldwinów" – najsłynniejszej aktorskiej rodziny w Hollywood. Jego braćmi są Alec, William i Daniel. Zadebiutował w „Piekielnym Brooklynie", mrocznym dramacie, który wzbudził sporo kontrowersji. Pojawił się też u boku Toma Cruise w „Urodzonym 4 lipca" Olivera Stone'a. Sławę przynieśli mu dopiero „Podejrzani" z Kevinem Spacey (tegoroczny laureat Oscara), film z jednym z najbardziej zaskakujących zakończeń w historii kina. Od tego czasu każdy jego występ przyjmowany jest ze sporym zainteresowaniem.



Gdy Fred poznawał Wilmę nie przypuszczał, że skończy...

...pod pantoflem żony i swojej teściowej...



O wadze tego, co Fred teraz uczynił, Jaskiniowiec przekonał się dopiero po kilku latach



Barney Rabble w latach młodości miał zatargi z prawem. Kto to by pomyślał? A to przecież taki spokojny sąsiad

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia: UIP - ITI

TYLKO W CLICKU! SPECJALNA RELACJA Z SALONU LOTNICZEGO ILA



SUPERSAMOLOTY

Przeglądając kolorowe opakowania gier komputerowych, łatwo odnieść wrażenie, że to właśnie gry stały się najprostszym sposobem na spełnianie marzeń

CLICK! AKCJA! W konkursie CLICKA! i firmy IM GROUP możecie wygrać grę F-18 SUPER HORNET! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 3 VIII 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywali się konstruktorzy pierwszego samolotu?

Przyznasz, że nie pozostaje ci chyba wiele innych możliwości. Jednak żaden symulator nie pozwala na przeżycie takich wrażeń, jakie daje bezpośredni kontakt z prawdziwym lotnictwem. Zapach spalonego paliwa, zatykający dech w piersiach huk startującego na dopalaczach myśliwca – tego nie odda żadna gra. Nie wszystko jednak stracone. Oderwij się tylko od swojego komputera i wybierz z nami na pokazy lotnicze.

Na początku czerwca br. odbyła się na berlińskim lotnisku Schonefeld piąta już edycja Salonu Lotniczego ILA. Impreza ta jest wystawą najnowszego sprzętu lotniczego produkowanego w Europie i na świecie. Tegoroczna zebrała blisko 1000 wystawców z kilkunastu państw. Na zwiedzających czekała ekspozycja statyczna, prezentacje w pawilonach wystawowych oraz pokazy w powietrzu. Jak co roku, ogromną prezentację zorganizowały niemieckie siły powietrzne (Luftwaffe) i lotnictwo niemieckiej marynarki wojennej (Marine). Zaprezentowano większość sprzętu używanego przez obie te formacje. Nie zabrakło więc myśliwców F–4F Phantom II, Mig–29 oraz uderzeniowych Tornado. Sporo było również śmigłowców – od olbrzymich transportowych CH–53 po małe, przeznaczone do zwalczania czołgów Bo–105. **Do większości z tych maszyn można było podejść, dotknąć je, zrobić zdjęcie, a nawet zasiąść za sterami. Dzięki temu można było przez chwilę poczuć się jak prawdziwy pilot.**



Oto SeaFury – myśliwiec morski z czasów II Wojny Światowej. Takie maszyny używane były przez australijskie siły zbrojne w czasie walk na Pacyfiku

Drugą co do wielkości ekspozycję przedstawili Amerykanie. Jej gwiazdą był znany z wojny w Zatoce i bombardowań Jugosławii F–117 Nighthawk – pierwszy samolot zbudowany w technologii stealth. W odróżnieniu od prezentacji Luftwaffe nie było tu już takiej swobody, bo F–117 chroniony był przez czterech uzbrojonych wartowników. Oprócz niego można było podziwiać śmigłowiec UH–60 Blackhawk, morski samolot patrolowy P–3C Orion, i przypominający wielkiego szarego wieloryba C–17 Globemaster III. Poza nimi znalazło się tam także wiele innych maszyn, m.in. francuskie Mirage 2000C i 2000D, belgijskie F–16A, czy też rosyjski Mig–29SMT. Ciekawostką była pierwsza publiczna prezentacja izraelsko–rumuńskiej modernizacji Miga–29 o nazwie Sniper. Dla zwiedzających udostępniony został także samolot wczesnego ostrzegania (AWACS) E–3C Sentry. Nad wszystkimi zgromadzonymi maszynami górował jednak wielki biały kadłub Bieługi – specjalnej transportowej wersji samolotu Airbus. Również i tę maszynę można było zwiedzić i zajrzeć do jej „brzucha". **Obok współczesnych samolotów wojskowych zaprezentowano także maszyny historyczne. Większość z nich stanowiły myśliwce z II Wojny Światowej ze sławnymi: Me–109, Mustangiem, Spitfirem i Hurricanem na czele.**



Na wystawie można było zobaczyć m. in. wnętrze i skomplikowane urządzenia samolotu wczesnego ostrzegania E–3C Sentry



Tiger – szybki i zwrotny niemiecki śmigłowiec szturmowy. Na polu walki służy przede wszystkim do eliminacji czołgów przeciwnika



Oto prawdziwa gratka dla miłośników gier z serii FLIGHT SIMULATOR – atrakcyjne dodatki do gier: akcesoria, manipulatory itp.

Pokazy w powietrzu rozpoczął efektowny program niemieckiego prototypu Typhona (nowa nazwa Eurofightera 2000). Następnie zaprezentował się Tiger – śmigłowiec szturmowy firmy Eurocopter. Pokazano ewolucje, które do tej pory mogły wykonywać jedynie samoloty. Lekkość, z jaką ta maszyna wykonała pełną pętlę, zadziwiła wszystkich. **Prezentem dla miłośników samolotów z II Wojny Światowej była symulowana walka powietrzna między Me–109 a Mustangiem. Niesamowite wrażenie zrobiła prezentacja niewidzialnego dla radarów F–117. Trzeba przyznać, że maszyna ta wygląda w powietrzu bardzo ciekawie.** Dużym zaskoczeniem był pokaz Bieługi. Zadziwiała swoboda i lekkość wykonywanych przez nią ewolucji, zważywszy, że Bieługa to naprawdę duży samolot. Oprócz maszyn planowo biorących udział w pokazach, pojawiło się też niespodziewanie kilka innych. **Po zakończeniu pokazów byliśmy świadkami startu AWACS oraz lądowania dwóch najbardziej chyba znanych transportowców na świecie – historycznego Ju–52 Lufthansy oraz szwedzkiego C–130 Hercules.**

Sporo ciekawostek kryły oczywiście hale wystawowe. Prezentowała się tam m.in. czołówka firm produkujących elektronikę lotniczą. **Kilka firm pokazało symulatory swoich samolotów.** Mając więc dużo szczęścia i cierpliwości, można było zasiąść w kabinie Tornado, Typhona, a nawet SU–27 (grafika niewiele różniła się od FLANKERA 2). Bogate ekspozycje zaprezentowali również producenci pocisków rakietowych i silników lotniczych. Było także kilka firm oferujących specjalistyczne oprogramowanie i wyposażenie dla stanowisk kontroli lotu. Szczególnie jednak przyciągały uwagę dwa stoiska. **Na pierwszym z nich prezentowano akcesoria do symulatorów typu FLIGHT SIMULATOR. Były tam konsole będące kopiami elementów awioniki, panele eliminujące konieczność wydawania poleceń za pomocą klawiatury oraz specjalistyczne manipulatory.** Na drugim stoisku firma Apas prezentowała symulator służący do treningu pilotów małych samolotów cywilnych. Widok tego systemu, zbudowanego w oparciu o dwa procesory Pentium III, wzbudziłby przyspieszony puls u każdego miłośnika FLIGHT SIMULATOR. Wokół hal wystawowych roiło się natomiast od stoisk z pamiątkami oraz oprogramowaniem (w tym z taką ilością rozszerzeń do FLIGHT SIMULATOR, o której polski fan może jedynie pomarzyć).



F–4F Phantom II w barwach Luftwaffe. Te myśliwce także brały udział w wojnie w Wietnamie. Oczywiście używały ich wojska amerykańskie

Podsumowując, imprezę należy uznać za bardzo udaną. Możliwość bliższego kontaktu z lotnictwem, niż za pośrednictwem monitora i joysticka, rekompensowała wszelkie niewygody i była fantastycznym przeżyciem.

Tekst i zdjęcia: Przemysław „Youzi" Szynkora, Leszek „LMK" Kujawski



UHJ–1 Huey – śmigłowiec ratowniczy. Maszyny te używane były przez Amerykanów w czasie wojny w Wietnamie – m. in. do ewakuacji żołnierzy



Myśliwce Tornado (na zdjęciu maszyna w barwach lotnictwa niemieckiej marynarki) brały udział w wojnie w Kosowie i operacji „Pustynna Burza"

WAMPIR w Świecie Mroku

VAMPIRE: THE MASQUERADE to taka dziwna gra RPG, która wstrząsnęła światem, przewróciła do góry nogami rynek gier fabularnych, zdobyła setki nagród, ale przede wszystkim podbiła serca milionów czytelników i graczy

VAMPIRE okazał się tak popularny, że wkrótce pojawiło się wiele dodatków do gry. Potem przyszedł czas na powieści, filmy, a w końcu na grę komputerową. Ostatnią wielką produkcją jest VAMPIRE: THE REDEMPTION, w który być może miałeś już okazję zagrać. Komputerowe RPG osadzono w realiach Świata Mroku – świata stworzonego na potrzeby gry fabularnej VAMPIRE, w którym rozgrywa się akcja takich książkowych RPG jak WILKOŁAK: APOKALIPSA, MAG: WSTĄPIENIE itp.

Wampir

VAMPIRE: THE REDEMPTION to komputerowa wersja gry fabularnej VAMPIRE: THE MASQUERADE (polskie tłumaczenie WAMPIR: MASKARADA), która ukazała się w 1997 roku. Nie była to bynajmniej zwykła gra fabularna, podobna do produkcji takich jak np. WARHAMMER, CZY AD&D. Jej odmienność polegała na tym, że gracze wcielali się w postacie wampirów – nieśmiertelnych Kainitów, którzy żyją we współczesnym świecie i ukrywają fakt swego istnienia przed zwykłymi śmiertelnikami. Już samo to było czymś zupełnie odmiennym. W innych grach RPG wampiry znano wyłącznie jako potwory, za zabicie których drużyna otrzymywała punkty doświadczenia. W dodatku WAMPIR był grą określaną mianem „storytellingu", czyli narracyjną. Oznaczało to, że największy nacisk położono w niej na jak najlepsze wczucie się graczy w swoich bohaterów i odgrywanie ich ról. Najważniejszy był opis specyficznego, mrocznego klimatu świata gry, a nie rzuty kostkami i ogromne tabele, znane z innych systemów RPG. Do perfekcji dopracowano także same postacie wampirów ukrywających się przed ludzkim wzrokiem. Nieśmiertelne istoty powstały przed tysiącami lat i są po-

INFO
Systemy Świata Mroku:

WAMPIR:	
MASKARADA	wyd. pol. ISA
VAMPIRE:	
THE DARK AGES	wyd. White Wolf
HUNTERS HUNTED	wyd. White Wolf
WILKOŁAK:	
APOKALIPSA	wyd. pol. MAG
MAG:	
WSTĄPIENIE	wyd. pol. ISA
WRAITH:	
THE OBLIVION	wyd. White Wolf
CHANGELING:	
THE DREAMING	wyd. White Wolf
HUNTER:	
THE RECOGNING	wyd. White Wolf
WEREWOLF:	
WILD WEST	wyd. White Wolf

tomstwem biblijnego Kaina, który zabił swojego brata i został przeklęty – ukarany nieśmiertelnością i pragnieniem krwi. Żądza krwi walczy w każdym z wampirów z resztkami człowieczeństwa. Każdy z nich odczuwa głód krwi – głód, który każe mu stać się bezrozumnym potworem łaknącym coraz to nowych ofiar. Wampiry są zatem niezwykle potężne, nieśmiertelne, ale jednocześnie przez całe swoje życie, a zatem całą wieczność będą cierpieć – podtrzymując w sobie resztki człowieczeństwa i walczyć, aby nie stać się żądną krwi bestią.

Świat Mroku

Twórcy WAMPIRA do potrzeb gry stworzyli też własny świat, Świat Mroku. Wygląda on podobnie jak ten za twoimi oknami, ale jeśli dobrze mu się przyjrzeć, odkrywa się rzeczywistość straszną i bardziej ponurą. WAMPIR odniósł niesamowity sukces na całym świecie. Nic dziwnego więc, że jego twórcy z wydawnictwa White Wolf poszli za ciosem i stworzyli kolejną grę – WILKOŁAKA. O ile WAMPIR był grą trudną (wszak główna walka rozgrywała się w sercu każdego bohatera, który walczy z drzemiącą w nim Bestią) to kolejne systemy ze Świata Mroku zostały stworzone dla mniej wybrednych graczy i czytelników. W WILKOŁAKU wcielają się oni w Garou, istoty z pradawnej rasy zmiennokształtnych wojowników Matki Ziemi – Gaii. Bohaterowie nie mają już dylematów wewnętrznych tylko święty cel – oczyścić planetę z wpływów podstępnego Żmija, który nie zważa na ekologię. Obecnie gier osadzonych w Świecie Mroku jest wiele. Gracze mogą wcielać się w okultystów i współczesnych czarnoksiężników w systemie MAG. Można również grać duchami i upiorami, które zamieszkują ponure królestwa Zaświatów. Przewidziano także obecność Mumii, Podmieńców pozostawionych przez elfy i leśne skrzaty, niedźwiedziłaków, kotołaków i mnóstwo innych dziwnych stworów. Co ciekawe, ostatni z systemów Świata Mroku, HUNTER, opowiada o ludziach. O śmiertelnikach, którzy wreszcie przejrzeli na oczy i zaczęli walczyć o przetrwanie.

Trzeba przyznać, że Świat Mroku to w tej chwili bardzo dochodowe przedsięwzięcie, dlatego też przez cały czas pojawiają się dodatki i nowe, poprawione edycje znanych gier. Wiadomo także, że pojawi się kolejna produkcja z tego cyklu. Jaki potwór będzie teraz bohaterem – to na razie pozostaje Mroczną Tajemnicą...



NUMER SPRAWY: X-12-34-56 **DATA: 23.06.1997**

MIEJSCE PRZESTĘPSTWA .... parking podziemny na rogu 34 i 45 alei

ŚWIADKOWIE .... brak

CZAS POPEŁNIENIA PRZESTĘPSTWA .... +-22.30 PM

OGÓLNY OPIS

Na parkingu przy 34 alei znaleziono zwłoki dwóch osób. Pierwsze ciało było spalone, najprawdopodobniej przy użyciu podręcznego miotacza płomieni. Z raportu koronera wynika, że ofiarą był mężczyzna, w wieku około 35 lat. Drugie zwłoki należały także do mężczyzny rasy białej, wzrost około 6 stóp i 2 cale, wiek około 24 lata, znaków szczególnych brak, przyczyna śmierci: drewniany kołek wbity w serce. Na ubraniu wyraźne ślady ognia, na ciele poparzenia.

MATERIAŁY DOWODOWE

Zabezpieczono drewniany kołek (szt. 1), a także mały krzyżyk ze srebra (szt. 1). Po ekspertyzie okazało się, że kołek wykonany został z osinowego drzewa i pokryty jest napisami w języku łacińskim „Liberate me ex infernis". Dokładne badanie pozwoliło ustalić, że krzyżyk pochodzi z XVI wieku i wykonany został we Flamandii.

UWAGI

Najprawdopodobniej mamy do czynienia z morderstwem rytualnym. Przestępca podpalił pierwszą z ofiar, drugą zaś po ciężkiej walce przebił osinowym kołkiem. Po dokonaniu zbrodni zbiegł z miejsca przestępstwa.

Detektyw: John Starsky

Teksty: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz, Jacek „Jarema" Komuda; Ilustracje: Hubert Czajkowski

● **TP S.A. – CORAZ DROŻEJ**
Telekomunikacja Polska sprawiła swoim abonentom niemiłą niespodziankę wakacyjną. Od pierwszego lipca podrożał abonament telefoniczny oraz rozmowy lokalne (a więc także Internet). Podwyżka jest tłumaczona koniecznością regulacji cen, aby odpowiadały one standardom europejskim. Cóż, szkoda, że wraz z cenami nie idzie poprawienie jakości usług. Na pocieszenie TP S.A. obiecuje szybkie wprowadzenie bardziej dogodnych taryf dla internautów.

● **JAK TO WYGLĄDA U SĄSIADÓW?**
Postanowiliśmy sprawdzić, ile muszą zapłacić za korzystanie z Sieci nasi sąsiedzi. Niemiecki Deutsche Telekom za około 20 marek (niecałe 50 zł) oferuje podłączenie linii T-DSL. Pozwala ona na wysyłanie danych z prędkością 128 Kb/s i odbieranie z 768 Kb/s. Sześć minut połączenia kosztuje około 37 groszy. Można też wykupić za 160 zł abonament miesięczny – w podobnej cenie w Polsce oferowany jest sześciokrotnie wolniejszy SDI. Cóż, jak widać, daleko nam do naszych sąsiadów i nie zanosi się, aby w tej dziedzinie szybko coś się zmieniło.

● **JEST INTERNET EXPLORER 5.5**
Pomimo że Microsoft nie poinformował oficjalnie o udostępnieniu ostatecznej wersji swojej nowej przeglądarki, można ją już pobrać z serwera firmy. Wystarczy zajrzeć pod adres: www.download.windowsupdate.com

● **ZMIANA BIOSU INACZEJ**
Płyty główne Intela VC820, D815EEA i MO810E umożliwiają aktualizację BIOS z poziomu Windows. Rozwiązanie to przyda się zwłaszcza użytkownikom Windows 2000 oraz Millenium i najprawdopodobniej wkrótce zastosują je także inni producenci płyt.

● **GROŹNY HACKER**
BBC ujawniła, że w 1997 roku o mało nie doszło do katastrofy kosmicznej! Podczas manewru dobijania wahadłowca do stacji Mir nieznany hacker zablokował sieć sterującą przepływem danych NASA. Rzecznik NASA oficjalnie zaprzeczył tym informacjom, twierdząc że zagrożenie katastrofą nie było aż tak duże.

● **ATI PRODUKUJE CHIPSETY**
Znana z produkcji układów do kart graficznych firma ATI zamierza produkować także chipsety do płyt głównych dla PC. W najbliższym czasie możemy spodziewać się np. specjalnych układów dla procesorów K7 czy kości z wbudowanym układem graficznym 3D. Poza tym ATI zaoferuje znacznie tańszy odpowiednik konkurencyjnego układu nVidii GeForce2 MX.

DVD – coraz szybciej

Nowy czytnik Creative Labs

Od początku lipca można kupić najnowszy napęd DVD–ROM firmy Creative Labs. Urządzenie wyróżnia się nie tylko szybkością odczytu – x12, ale także umiarkowaną ceną. Napęd PC–DVD ENCORE 12x odczytuje wszystkie popularne formaty zapisu, w tym CD–Audio i Photo–CD. Zestaw zawiera także kartę dekodera Dxr3, pozwalającą między innymi uzyskać doskonałą jakość obrazu i dźwięku. Razem z urządzeniem kupujący dostanie grę Outcast i film „Speedway" na DVD, a także oprogramowanie pozwalające prowadzić wideorozmowę za pośrednictwem Sieci.

Cena zestawu to równowartość ok. 250 dolarów plus podatek VAT.



DVD staje się coraz popularniejsze i coraz tańsze...

Łatwiejsze poszukiwania

Podpowiedzi w NETOSKOPIE



Poszukiwania w Sieci mogą być męczące. Miło, że ktoś próbuje je ułatwić

Firma Poland.com wprowadziła w swojej wyszukiwarce (NETsokop) system podpowiedzi pomagający w wyszukiwaniu informacji. Teraz po wpisaniu hasła system poza wyświetleniem tysięcy wyników zaproponuje poszukiwanie w wybranych kategoriach, np. muzyka, zdjęcia, programy. Wybierając kolejne kategorie, możesz zawęzić poszukiwania do precyzyjnie określonej dziedziny. Na świecie podobne rozwiązanie zastosowano w wyszukiwarkach Excite i Infoseek, w Polsce jest to jedna z pierwszych prób. Biorąc pod uwagę, że Sieć jest coraz większa i coraz trudniej znaleźć potrzebne dane, taki pomysł zasługuje na pochwałę. Mamy nadzieję, że pozostałe portale także wprowadzą ten system.

Nowe skanery Hewlett-Packard

Do domu lub do biura...

Hewlett–Packard rozpoczął sprzedaż skanera HP ScanJet 5370C, zapewniającego 42–bitową głębię kolorów i optyczną rozdzielczość skanowania 1200 dpi. Do urządzenia będzie można dokupić moduł do skanowania negatywów, slajdów i folii. Cena skanera wynosi 1249 zł. Jednocześnie firma zapowiada rozszerzenie swojej oferty o skanery HP ScanJet 3400C i 4300C, przeznaczone do użytku indywidualnego i dla małych biur. Oba modele wyposażono w oprogramowanie HP PrecisionScan LTX. Produkty oferują także funkcję „scan to Web"(skanowanie do sieci WWW). Urządzenia zapewniają 36–bitową głębię kolorów i rozdzielczość optyczną 600 dpi. Do komputera będzie można je podłączyć poprzez port USB lub port równoległy.



Na stronach www.hp.com.pl uzyskasz informacje o nowych produktach

Jak surfować po Sieci bez komputera

Wystarczy telefon, telewizor i magiczne pudełko...



W Sieci znajdziesz mnóstwo informacji o Internecie z telewizora

Już niedługo, aby skorzystać z Internetu, nie trzeba będzie używać komputera. Firmy Blais–Tel, AGS New Media, Motorola oraz Vestel wspólnie przygotowują polską usługę Internet TV. Dzięki niej będzie można surfować po Sieci bezpośrednio na ekranie zwykłego telewizora! Połączenie będzie dokonywane poprzez zwykłą linię telefoniczną z prędkością 33,6 kb/s. Do wpisywania poleceń posłuży specjalny pilot lub klawiatura. W skład zestawu wejdzie ponadto dekoder zawierający przeglądarkę stron internetowych, system poczty elektronicznej, jak również system RPM, który umożliwi weryfikację oprogramowania oraz jego uaktualnianie. Rozpoczęcie działania Internet TV zapowiedziane jest na wiosnę.

Na Zachodzie i w Stanach Zjednoczonych dostęp do Sieci przy wykorzystaniu telewizora jest znany już od dłuższego czasu. Wiele firm, np. SONY czy PHILIPS, oferuje specjalne dekodery do zwiedzania cyberświata na ekranie domowego telewizora.

Mimo że takie rozwiązanie w porównaniu z PC ma także minusy – np. niemożność wykorzystania urządzenia do innych celów – na pewno znajdzie wielu chętnych. Oczywiście pod warunkiem sprzedaży po przystępnej cenie.

Co sądzisz na temat...

Trafiłeś do świata ankiet – ankiety.o2.pl

Aż 30% ankietowanych nie oglądało EURO 2000! To nie może być prawda!

Na stronach serwisu www.o2.pl możesz dać upust swojej pasji udziału we wszelkiego typu ankietach i sondażach. Pod adresem **http://ankiety.o2.pl** znajdziesz kilkaset mniej lub bardziej poważnych pytań dotyczących codziennego życia, upodobań kulinarnych, a nawet preferencji seksualnych... Jeśli znudzi ci się odpowiadanie na pytania, polecamy sprawdzenie wyników ankiet. Tam okaże się, jak bardzo pokręceni i zwariowani mogą być uczestnicy sondaży. Niektóre odpowiedzi mogą być śmieszne, inne przyprawią o gęsią skórkę. My dowiedzieliśmy się na przykład, że 50% społeczeństwa to potencjalni psychopatyczni mordercy! Oczywiście części odpowiedzi nie można brać na serio – przecież to w końcu zabawa...

Internetowy bank

Doganiamy Europę!

Handlobank zaoferował swoim klientom nową usługę – zarządzanie kontem bankowym poprzez Sieć. Uaktywnienie usługi jest bezpłatne, a aby dysponować swoimi pieniędzmi wystarczy dostęp do Internetu z dowolnego miejsca na świecie.

Korzystając z Sieci, możesz przeprowadzić wszystkie operacje, które do tej pory wymagały pójścia do banku lub zadzwonienia do specjalnego biura obsługi klienta. Część operacji przeprowadzana jest bez prowizji, co może stanowić dodatkową zachętę.

Dostęp do konta chroniony jest tajnym hasłem (komputer dba, aby nie było one łatwe do odgadnięcia), a całe połączenie szyfrowane tak, aby nikt niepowołany nie poznał szczegółów transakcji.

*Strony handlobanku **www.handlobank.pl** są nie tylko ciekawe, ale i ładne graficznie*

100% Gwiezdnych Wojen

Star Wars – Game Force

Wizard of the Coast ogłosiło powstanie magazynu w pełni poświęconego grom ze wszechświata Gwiezdnych Wojen. Znajdą się w nim opisy nowości, opowiadania i materiały źródłowe do nowej gry role-playing, której akcja osadzona jest w świecie gwiezdnej trylogii. Jednak Game Force nie będzie koncentrował się tylko na klasycznej RPG. Znajdziesz tam także informacje dotyczące wszystkich gier firmy LucasArts, a także nowości z dziedziny gier kolekcjonerskich, karcianych i on-line. Adres magazynu to : **www.wizards.com/starwars**

Miłośnicy twórczości George'a Lucasa mają swoją nową stronę w Sieci

Ale fajne...

Nowe produkty Siemensa

Od lewej: efekt współpracy Siemensa i Casio, po prawej S40

Firma Siemens postanowiła prześcignąć swoich konkurentów. Do niedawna jej telefony komórkowe nie należały do najładniejszych, jednak obecnie ta sytuacja zasadniczo się zmieniła. Niemiecki koncern zaprezentował ostatnio ciekawie wyglądający wodo-, kurzo- i wstrząsoodporny model M35. Ten telefon spodoba się głównie młodszym klientom. Dla bardziej wymagających przeznaczono eleganckie S40 i S42. Ciekawie zapowiada się też pomysł połączenia komórki z notatnikiem – Cassiopeia.

Telefony S42 i M35 są nie tylko ładne, ale i funkcjonalne

CLICK!

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół:
Aleksandra Cwalina (redaktor naczelny), Jacek Komuda (sekretarz redakcji), Andrzej Cwalina, Maciej Jurewicz, Anna Kotlonek (korekta)

Graficy:
Jacek Goliatowski, Marek Janowski, Dariusz Stachowiak

Konsultacja i współpraca:
Krzysztof Adamczyk, Rafał Dziduch, Piotr Kapis, Dominik Kruk, Leszek Kujawski, Marcin Kułakowsk, Michał Studniarek, Przemysław Szynkora, Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji:
„CLICK!"
skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA
tel. (022) 51-70-194, e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji:
Marta Cichocka, tel. (022) 517-02-44

Dział reklamy:
Dariusz Trzciński
tel. (022) 517 02 55
fax (022) 517 02 56

Druk:
Drukarnia Wydawnictwa H. Bauer w Ciechanowie

ISSN 1509-0558

Tekst: R.J. „Yackoo!"

newsy

● INTERNETOWA OPERA
Opera Software przedstawiła ostateczną wersję przygotowywanej od ponad roku przeglądarki Opera 4. Tak dużo czasu zajęło napisanie programu od podstaw, aby łatwo można było go przystosowywać do różnych systemów i urządzeń – telefonów z WAP, palmtopów lub zwykłych PC. Nowa przeglądarka zgodna jest ze wszystkimi standardami internetowymi. Program pozwala też obsługiwać pocztę elektroniczną. Jedyną „wadą" jest tylko to, że trzeba go kupić – konkurencja jest za darmo.

● SUPERKABEL
Firma NEC zobowiązała się do wybudowania łącza światłowodowego pomiędzy Japonią i Australią. Przewód ma mieć rekordową długość 12 tysięcy kilometrów i pozwoli uzyskać przesył danych z prędkością do 640 Gb/s.

● OFICJALNA NAZWA: PENTIUM 4
Pod koniec czerwca Intel przedstawił oficjalną nazwę swojego nowego procesora, znanego do tej pory jako Willamette. Procesor, zgodnie z przewidywaniami, będzie nosił miano Pentium 4. Intel zdecydował się jedynie zrezygnować z cyfr rzymskich, zastępując je arabskimi.

● DYSKI SCSI GÓRĄ
W wyścigu prędkości dysków twardych ponownie na prowadzenie wysuwa się standard SCSI. Najlepsze dyski IDE potrafią pracować z prędkością 100 MB/s, a SCSI – 160 MB/s. Różnica ta może się jeszcze bardziej powiększyć wraz z wprowadzeniem dysków SCSI – Ultra320. Firma Adaptec, produkująca kontrolery dysków, zapowiedziała, że wkrótce zaprezentuje adaptery o wydajności 320 MB/s.

● JTT Z DURONEM AMD
Firma JTT Computer SA zaprezentowała pierwsze swoje komputery wykorzystujące najnowsze procesory AMD Duron.
ADAX Gamma 600D przeznaczony jest dla małych i średnich firm. W komputerze umieszczono procesor AMD Duron 600 MHz, kartę graficzną RivaTNT2 z 16 MB pamięci oraz 64 MB pamięci SDRAM i 10,2-gigabajtowy dysk twardy. Cena nowego komputera JTT (bez monitora) to 3660 zł.

● SZTUCZNE OKO
Naukowcy z firmy Optobionics wszczepili układ scalony pod siatkówkę niewidomej osoby. Układ zawiera 3,5 tysiąca mikroskopijnych ogniw słonecznych, zastępujących uszkodzone receptory siatkówki. Obserwacje wskazują, że implant ma duże szanse na przyjęcie się w organizmie pacjenta. Elektroniczna siatkówka ma rozmiary mniejsze od główki szpilki. Jak widać, medycyna na stałe już połączyła się z nowoczesną technologią. Ciekawe, kiedy powstanie sztuczny człowiek?

LISTY

Witamy w poczcie CLICKA! i od razu zabieramy się za odpowiedzi...

PIRACTWO NIE JEST ZŁE?

Droga redakcjo!
Nazywam się Karol i jestem stałym czytelnikiem waszego pisma. Chciałbym poruszyć temat piractwa. Moim zdaniem piractwo nie jest niczym złym, jest to po prostu udowadnianie producentom płyt, kaset itd. tego, że w Polsce ludzi nie stać na kupno oryginalnych towarów. Jestem posiadaczem konsoli Sony Playstation i mam 27 gier, ale wszystkie są pirackie, ponieważ mnie nie stać na kupno oryginalnych. Zakładając, że na rynku średnia cena gry oryginalnej wynosi 200 zł, a ja od swojego ojca dostaję 20 zł, to gdy mam ochotę na jakąś nowość, to zanim uzbieram 200 zł, ta gra będzie stara jak świat. Producenci powinni obniżyć ceny.
Pozdrawiam całą redakcję CLICKA!

Karol

Rzeczywiście, ceny gier na PSX nie należą do najniższych, podobnie jak najnowszych przebojów dla PC. Jednak to nie jest argument na popieranie piractwa! Wyobraź sobie, że kogoś nie stać na komputer. Czy wobec tego ma go ukraść? Kupowanie nielegalnych programów jest właśnie popieraniem kradzieży... Poza tym są inne sposoby wpływania na producentów, niż okradanie autorów gier!

PIENIĄDZE Z INTERNETU

Cześć,
W numerze 10 pisaliście o możliwości zarobienia pieniędzy przez Internet. Opisaliście kilka firm, w tym Logomedię. Jakieś trzy tygodnie temu zapisałem się do niej i do tej pory nic. Z tego co się dowiedziałem, to ta firma padła i nic nie wysyła. Czy wy coś wiecie na ten temat i czy w ogóle znacie kogoś, kto się zapisał i otrzymał pieniądze lub chociaż e-mail'a?

Sebastian Mika

Na temat upadku Logomedii nic nam nie wiadomo. Faktem jest, że firma bardzo długo nie dawała znaku życia, ale ostatnio – ta ta tam... fanfary – przysłała nam 1 e-maila... Być może niewielu klientów chce reklamować się w Sieci i stąd te opóźnienia. Cóż, musisz być cierpliwy.

NIEKOŃCZĄCA SIĘ OPOWIEŚĆ...

Mam do was prośbę i pytanie. Zacznę od prośby: czy moglibyście powiększyć dział INTERNET, a zmniejszyć TRIX & TIPS? I pytanie: czy możecie wysłać na e-mail ankietę?

Marcin

Zacznę od twojego pytania: nie wysyłamy (ani e-mailem, ani pocztą) żadnych ankiet, tipsów, kodów i opisów. Nie przyjmujemy też odpowiedzi konkursowych pocztą elektroniczną – ale o tym już chyba wiecie. O Internecie staramy się pisać coraz więcej, tak więc na pewno znajdziesz coś dla siebie!

DODATEK CLICK EXTRA

Co będzie na CD w EXTRA CLICKU? Czy będą tam jakieś programiki shareware, czy tylko demka? Mam nadzieję, że nie będzie tylko dem. Kiedy będą kolejne wydania dodatku?

cool_havoc

Poza kilkoma naprawdę fajnymi demami znajdziesz tam oczywiście programy shareware i sterowniki. **O następnych numerach CLICK! EXTRA poinformujemy na łamach naszego pisma.**

PROPOZYCJE ZMIAN

Już kiedyś do Was pisałem, ale niestety nie otrzymałem odpowiedzi...
Tym razem kieruję do Was kilka próśb:
1. Moglibyście ogłosić plebiscyt na najlepszą prywatną stronę WWW. Jury oceniłoby je, biorąc pod uwagę np. szatę graficzną, interfejs, czytelność.
2. Magazynowi CLICK! nie zaszkodziłoby więcej reklam. Moglibyście poświęcić im ok. 2-3 stron i za to dodać jakieś 5 stron na coś pożytecznego.
3. Numer "Extra" z płytą CD mógłby ukazywać się regularnie, np. co kwartał.
4. Moim zdaniem w CLICKU! jest za mało o Internecie, sprzęcie, a za dużo poradników. Pozdrawiam całą redakcję!

Adam Włodarczyk z Łodzi

Staramy się odpowiadać na każdy list, choć – jak sam widzisz – zdarzają się wypadki... Wracając do twoich pytań: świetny pomysł z tym plebiscytem. Myślę, że wkrótce z niego skorzystamy. Co do reklam, to na ich ilość nie mamy wpływu. To producenci gier decydują o tym, gdzie chcą się reklamować. Zwiększenie ilości stron wpłynęłoby natomiast na zmianę ceny (a to chyba zły pomysł). Numer specjalny będzie ukazywał się częściej – czytaj CLICKA!, na pewno o tym napiszemy. O poradniki prosi nas wiele osób, nie możemy pomijać ich próśb. A o Internecie i sprzęcie piszemy w każdym numerze!

2 PYTANIA

Mam do was 2 pytania.
1. Czemu nie zrobicie ankiety o Clicku w Internecie. Byłoby o wiele lepiej.
2. Czemu nie zrobicie strony internetowej o waszej gazecie?

Radosław

Prośby o stronę internetową CLICKA! powtarzają się w co drugim e-mailu. Oficjalnie więc ogłaszamy, że trwają testy serwera i stron WWW naszego pisma. Już wkrótce podamy wam termin wielkiego otwarcia... Ankiety w Sieci będą, gdy ruszymy z naszymi stronami WWW. Nie chcemy pokazywać wam czegoś, co nie jest w pełni przygotowane.

Rozwiązania konkursów z nr. 13/00

SHOGUN
Odpowiedź brzmi: **Pierwsza wersja gry, która wymaga jeszcze testowania to Beta**
Nagrodę, grę Shogun, otrzymuje: Paweł Guzik ze Sławna

WARLORDS: BATTLECRY
Odpowiedź brzmi: **Jak do tej pory ukazało się 5 części gry Warlords**
Nagrodę, grę Warlords: Battlecry, otrzymuje: Łukasz Łapiński ze Świętna

ENEMY ENGAGED
Odpowiedź brzmi: **W grze Enemy Engaged nie można latać śmigłowcem Mi-28**
Nagrodę, grę ENEMY ENGAGED, otrzymuje: Norbert Mazur z Małogoszczy

HOGS OF WAR
Odpowiedź brzmi: **Bohater gry Medievil 2 nazywa się Dan**
Nagrodę, gry MEDIEVIL 2, otrzymują: Dariusz Różański z Bydgoszczy, Grzegorz Ochotny z Torunia, Michał Pawłowski z Wronek

SKANER
Odpowiedź brzmi: **Skrót CCD oznacza Charge Coupled Device - jest to najważniejsza część skanera, która przechwytuje światło odbite od skanowanego obrazu**
Nagrodę, skaner Plustec Optic Pro PT 12, otrzymuje: Ania Kara z Rudy Śląskiej

PIŁKA NOŻNA
Odpowiedź brzmi: **Mistrzostwa Europy rozgrywane były na stadionach w Belgii i Holandii**
Nagrodę, grę EURO 2000, otrzymuje: Andrzej Konowalczyk z Żar

TOP 20 / nr 14
Grę NHL 99 wygrał Bartosz Tomaszewski z Inowrocławia,
Grę NBA 99 wygrał Paweł Zajkowski z Koszalina

Kupony konkursowe prosimy przysyłać wyłącznie na adres redakcji!

KUPON NA	DIABLO II
KUPON NA	FLIGHT SIMULATOR
KUPON NA	GRY TYGRYSKA
KUPON NA	PAD MICROSOFT
KUPON NA	FIGURKI DK2
KUPON NA	KARTY DK2
KUPON NA	F-18 SUPER HORNET



PRZEKRĘTY

Tym razem przekręty napisało samo życie. Odwiedziliśmy zaprzyjaźniony serwis komputerowy, aby uzyskać kilka porad dla naszych czytelników. Tymczasem dowiedzieliśmy się, jak można popsuć komputer...

KIEPSKA JAKOŚĆ...

Klient: Dzień dobry, mam mały problem z komputerem...
Serwis: Tak, słucham. O co chodzi?
Klient: Wszystko jest dobrze, tylko ta podstawka pod szklankę z kawą źle działa.
Serwis: Jaka podstawka? Pod mysz?
Klient: Nie, ta co się wysuwa z obudowy nad stacją dysków... Cały czas sama się zamyka po kilkunastu sekundach. Kawa mi się wylewa... To jakiś bubel! Może da się to zablokować w systemie?

SZKODLIWE PORZĄDKI

O komputer trzeba dbać i od czasu do czasu czyścić mu obudowę oraz monitor. Jednak pewna użytkowniczka posunęła się dalej. Postanowiła bardzo dokładnie wyczyścić klawiaturę, a więc... zdemontowała wszystkie klawisze! Następną godzinę spędziła na telefonicznej rozmowie z serwisantem, który podpowiadał jej, jak prawidłowo je ułożyć.

GDY PC NIE DZIAŁA

Klient: Dzień dobry, mam kłopot z edytorem tekstu. Nie mogę nic napisać...
Serwis: Hmm... Czy widzi pan kursor?
Klient: A co to jest kursor?
Serwis: Eee... Mały, migający prostokąt na ekranie...
Klient: Nie. Na ekranie nic nie widać.
Serwis: A czy komputer jest włączony?
Klient: Nie wiem... A jak to sprawdzić?
Serwis: Ufff... Na obudowie powinny świecić się jakieś lampki, powinien pan słyszeć szum dysku twardego...
Klient: Ale na obudowie nie ma żadnych lampek!
Serwis: To proszę sprawdzić, czy komputer podłączony jest do prądu!
Klient: Nie wiem jak...
Serwis: @#%%!!! Proszę zajrzeć z tyłu obudowy...
Klient: Moment, muszę zajrzeć pod biurko... (słychać sapanie i odgłos przesuwanych mebli). Nic nie widzę, jest za ciemno...
Serwis: (zdenerwowanym głosem) To proszę zapalić światło!
Klient: Nie mogę! Od kilku godzin nie ma prądu...

CZTEROKROTNY CD-ROM

Czy zastanawiałeś się, co oznacza napis x4 na obudowie napędu CD? Jeden z użytkowników komputera miał na ten temat własny pogląd... Gdy w trakcie instalacji jakiegoś programu PC chciał, aby włożyć kolejną płytę, nieszczęsny gracz po prostu dokładał kolejny krążek (bez wyjmowania poprzedniego!). Niestety, mimo informacji x4, CD-ROM przetrwał zaledwie 3 kompakty i odmówił współpracy... Jaki z tego wniosek? Producenci sprzedający napędy x48 kłamią! Przecież do środka nie wejdzie tyle płyt... Sami próbowaliśmy!

Du ju spik inglisz?

W naszym kraju znajomość języków obcych nie jest najlepsza. O tym wiadomo od dawna. Wydawać by się mogło, że pośród młodzieży będzie lepiej. Niestety, biorąc pod uwagę tytuły gier wymieniane w listach od czytelników lub słyszane w rozmowach telefonicznych można w to wątpić. Zresztą, zobaczcie sami....

24 HOURS LE MANS – Klemens, Le Klemans

STAR TREK ARMADA – Star Trek Armata, Stary Trep, Starter Amarant

TERRACON – Terrakota, Terrakles

METAL FATIGUE – Metal Patyk

POMPEJE – Papaje, Popielec lub Pompony

HYPE – Hop, Chłop i Haj

DAIKATANA – Daj Banana, Ma Katana, Dajkatan

HEROES OF MIGHT & MAGIC – Majtki z Magii, Heromagi

DEVIL INSIDE – Debil In-sajt

A teraz pora na polskie tłumaczenia znanych przebojów...

DUNGEON KEEPER – Trzymacz Lochów, Podziemny Podtrzymywacz

TOMB RAIDER – Nagrobny Rajdowiec, Rajd w Grobie

POPULOUS: THE BEGINING – Początek Populacji

UNREAL TOURNAMENT – Nieprawdziwe zawody

GROUND CONTROL – Kontrola Gruntu, Gruntowna Kontrola

ELITE FORCE – Elitarna Siła, Siła Elity (ciekawe jakiej?)

DEVIL INSIDE – W Środku Zło, Zło Wewnętrzne

MATRIX – Matryca, Wzornik

Jeśli wydaje ci się to śmieszne, to pomyśl, co by się działo, gdybyś rozmawiając ze znajomymi używał takich tłumaczeń... Biedacy mogliby tego nie przeżyć. A co powiedziałby dystrybutor, gdybyś go spytał w rozmowie telefonicznej, czemu ci nie działa „Symulowana Mrówka" (Sim Ant), albo czemu „Połowiczne Życie" (Half Life) zawiesza się na 4 poziomie? Również bileterka w kinie mogłaby długo zastanawiać się, czemu prosisz ją o dwa „Amerykańskie Placki z Owocami" (American Pie). Lepiej więc używać oryginalnych tytułów – byle tylko prawidłowo pisanych i wymawianych!

